La revista de ECC

mayo 2019 | por solo 50 céntimos

cómics

¡Regreso al Multiverso Oscuro! Scott Snyder y Jock presentan *El Batman que ríe*, la serie limitada protagonizada por el villano de *Noches oscuras: Metal*.

¡Recuperamos la gran saga oscura en edición Deluxe!

Warren Ellis, uno de los mejores guionistas del siglo XXI, está de vuelta en las páginas de la nueva edición de ***Transmetropolitan***. Recordamos sus mejores obras.

Una historia inédita surgida de ***Noches oscuras: Metal***, titulada ***El mejor detective del mundo... y Batman***. Además, la segunda parte de ***Jóvenes Titanes: El día del padre***.

DESCUBRE LOS TÍTULOS DE ECC PARA JUNIO

TRANSMETROPOLITAN VOL. 1 - *EL BATMAN QUE RÍE* NÚM. 1 - *DEATHBED* - *LUNO* - *SONIC* NÚM. 2 - *INJUSTICE VS MASTERS DEL UNIVERSO* - *CATWOMAN: IMITADORAS*...

978-84-17871-60-4

REVISTA ECC / 6 / 48 PÁGS. / MAYO 2019

Heavy metal y héroes de DC Comics. Repetimos, un poco más alto: ¡heavy metal y héroes de DC Comics! ¿Qué puede salir cuando se unen estos dos conceptos? En 2018, el evento ***Noches oscuras: Metal*** se convirtió en uno de los mayores éxitos del mundo del cómic a ambos lados del Atlántico, dando pie a iniciativas como el Noches oscuras: Metal Tour, que visitó diferentes ciudades españolas a lo largo del año. El reencuentro del equipo creativo que marcó el destino de Batman tras los sucesos de ***Flashpoint***, el formado por el guionista **Scott Snyder** y el dibujante **Greg Capullo**, ya parecía augurar un auténtico bombazo, pero lo mejor estaba por venir. Reapariciones de héroes de leyenda como Hawkman, nuevas adiciones al Multiverso DC como la Silenciadora, un nuevo contexto para la Liga de la Justicia... y mucho más. Lo autocontenido de la historia también ayudó a llegar a un gran número de lectores, al estar los cruces de la serie principal acotados a muy pocos ejemplares.

Aprovechando el lanzamiento en mayo de la edición Deluxe de ***Noches oscuras: Metal***, queremos explorar lo que ha supuesto este *crossover* para nuestros personajes favoritos. Además, como complemento, recuperamos una historia inédita relacionada con la trama protagonizada por el Detective Chimp en ***La ascensión de los Caballeros Oscuros: La cacería salvaje***, que también forma parte de la edición Deluxe. En ***El mejor detective del mundo... y Batman***, **Tom Taylor** y **Brad Walker** dan forma a un intenso encuentro situado antes de la incorporación de Chimp a la actual Liga de la Justicia Oscura. ¡Con Batman de invitado estelar!

No nos olvidamos de los Titanes y de ***Jóvenes Titanes: El día del padre***. En este número presentamos, junto a un especial dedicado al grupo, la segunda parte de tres de esta aventura inédita, a cargo de **Mark Sable** y del favorito de los fans, **Sean Murphy**, el creador de ***Batman: Caballero Blanco***.

Otro nombre propio del mes, al que dedicamos un extenso artículo, es el del guionista **Warren Ellis**, que recientemente regresó a DC Comics para reinventar el universo WildStorm en ***The Wild Storm***. Ellis es también el responsable de clásicos atemporales de la talla de ***Planetary*** o ***Transmetropolitan***, cuya edición cartoné estará disponible a principios de mayo.

Bruno Lorenzo
Prensa y comunicación

Imagen de ***Noches Oscuras: Metal* núm. 2**
Dibujo de **Greg Capullo**

REGRESO AL MULTIVERSO

Luz y oscuridad. Yin y yang. Noche y día. Multiverso y Multiverso Oscuro. Todo tiene su contrario, y en 2018 descubrimos que el Universo DC no era ajeno a esta ley natural. *Noches oscuras: Metal* planteó un escenario inédito para los héroes y villanos más conocidos del noveno arte. Meses después de su final, examinamos las consecuencias de un cómic que se convirtió en un fenómeno mundial, empezando por la reaparición de uno de sus grandes protagonistas: el Batman que ríe.

de **Bruno Lorenzo**

UNA ÓPERA DE HEAVY METAL

El altísimo ritmo de vida al que vamos en la sociedad moderna, la increíble variedad de cosas que nos tientan día sí y día también, provoca que en muchas ocasiones no nos demos cuenta de lo especial que puede llegar a ser algo con un principio y un final. Porque no todos los días un cómic mezcla con buen ojo música y viñetas. O recoge a los personajes de un universo de ficción de 80 años de vida y los retuerce solo por el puro placer de saber qué puede pasar a continuación. O da pie a un *tour* con hasta cuatro ciudades españolas implicadas. Podríamos seguir un poco más, pero por todo esto, y por otras muchas cosas, ***Noches oscuras: Metal*** fue algo irrepetible.

Seis capítulos, siete en la edición española. Por lo visto, a las pruebas nos remitimos, es el tiempo que se necesita para poner patas arriba el Universo DC y hacer que la oscuridad lo

SO OSCURO

domine todo. Esta vez, la amenaza no venía del Joker, de Lex Luthor o del Sindicato del Crimen de una Tierra paralela. El Multiverso Oscuro, el reverso tenebroso del Multiverso DC que amamos y conocemos, la materia negra que rodea a este mundo de mundos, era el rival a batir. Un misterio que había permanecido oculto durante siglos, conectado con el metal Nth, con el perdido Hawkman y, sobre todo, con los peores temores de Batman. ¿Invitados especiales? Todo el mundo, incluyendo a cierto Eterno soñador, del que tendremos más noticias en España en el segundo semestre del año.

La existencia del Multiverso Oscuro solo podría surgir de la mente de uno de los escritores más atrevidos de los últimos 20 años. El norteamericano **Scott Snyder**, inspirado por las teorías de la serie científica *Cosmos: A Spacetime Odyssey* de **Neil deGrasse Tyson**, es ese hombre. Además, si junto a Snyder colocamos a otra estrella, el dibujante **Greg Capullo**, pues ya tenemos "el lío" montado. Y es que estamos hablando de dos de los rostros más carismáticos y reconocibles de la industria del cómic norteamericano, responsables de una etapa de ***Batman*** que ha renovado al Caballero Oscuro de una manera audaz y sin complejos. "Emocional y psicológicamente, muchos de los temas de ***Metal*** eran cosas que había estado explorando de diferentes maneras, en algunas de las historias que habíamos hecho en ***Batman*** y ***All-Star Batman***", comentaba Snyder en una extensa entrevista para la web de *Forbes*, "quería abrazar ese espíritu kirbyesco, un no parar, casi explosivo y épico de *rock and roll*, que está presente en su trabajo y también en ***Odisea cósmica***, ***Crisis en Tierras Infinitas***, *El Guantelete del Infinito* y tantas cosas que leí de niño."

La serie limitada de cuatro entregas ***Noches oscuras: Caballeros Oscuros*** sirvió de complemento ideal para el trabajo realizado por Snyder y Capullo. Bajo este epígrafe se recopilaron todos los especiales dedicados a estos secuaces, versiones distorsionadas del legado de Bat-

man, dominadas por el villano Barbatos y por su lugarteniente, el Batman que ríe. **Joshua Williamson** y **Carmine Di Giandomenico**, responsables de ***Flash***, nos mostraron a la Muerte Roja, una mezcla entre dos de los mejores detectives del UDC; **Frank Tieri**, **James Tynion IV** y **Riccardo Federici** combinaban a Bruce con Victor Stone, más conocido como Cíborg; **Dan Abnett**, guionista de ***Aquaman***, hacía realidad una pesadilla submarina a través de la Ahogada, con dibujo de **Philip Tan** y **Tyler Kirkham**; **Peter J. Tomasi** y **Francis Manapul**, grandes conocedores de la Trinidad, dieron a luz al Hijo de la Ira; también tuvimos por aquí a los destructivos Dawnbreaker (Batman / Green Lantern) y Devastador (Batman / Juicio Final), dibujados por **Ethan Van Sciver** y **Tony S. Daniel**. El Batman que ríe, del que hablaremos un poco más adelante, también protagonizó su propio especial, escrito por su "padre" Snyder y dibujado por **Riley Rossmo**. La guinda la puso el anuncio del regreso de **Grant Morrison**, amigo personal y fuente de inspiración constante para Snyder. El regreso, cocido a fuego lento, anunciado por sorpresa, se produjo en el último número de ***Noches oscuras: Caballeros oscuros***, como parte del especial ***La ascensión de los Caballeros Oscuros: La cacería salvaje*** (*Dark Knights Rising: The Wild Hunt*). Mucho antes de su actual etapa en ***El Green Lantern***, el escocés aportó sus ideas para las aventuras del equipo de héroes más improbable de la historia, compuesto por Flash, Cíborg, Raven y el Detective Chimp.

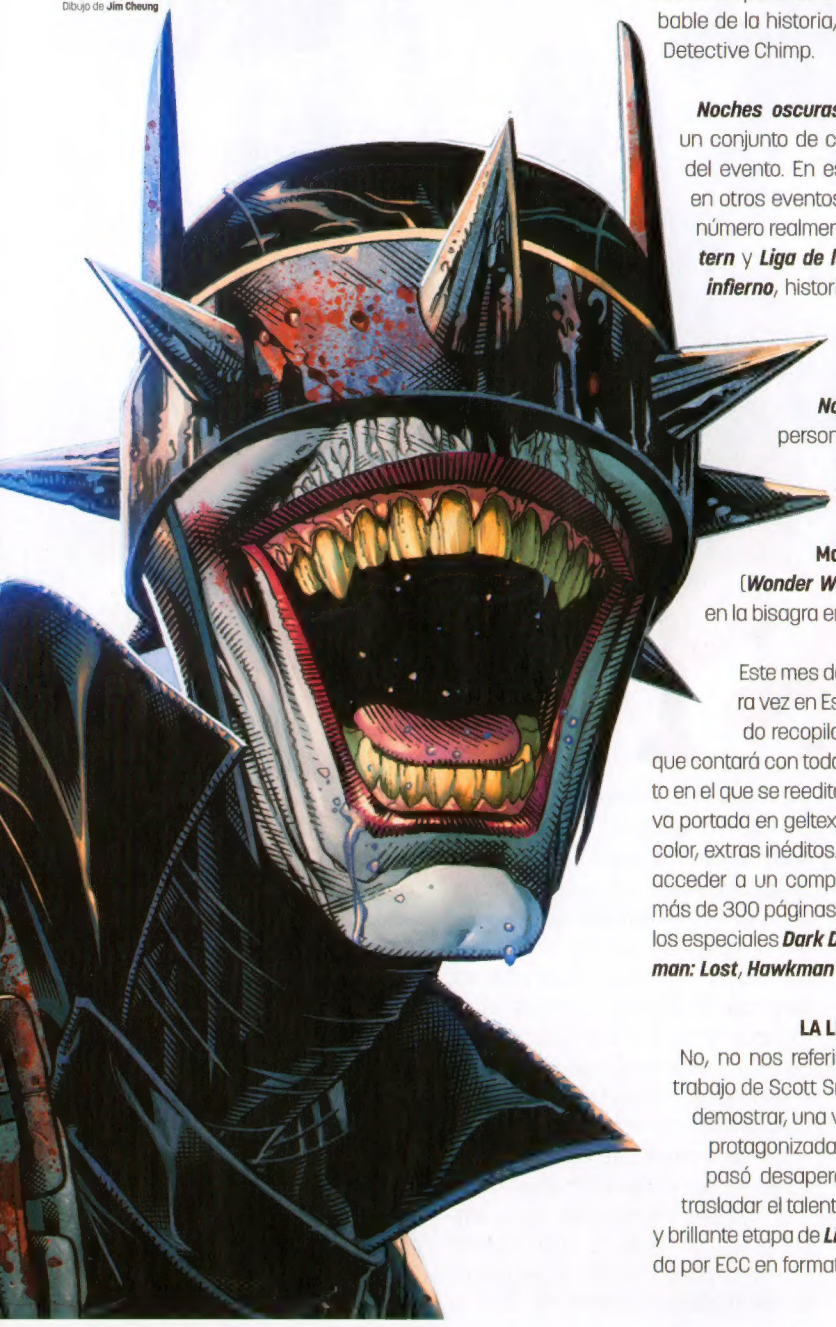


Imagen de ***Liga de la Justicia* núm. 82/4**
Dibujo de **Jim Cheung**

Noches oscuras: Metal estuvo aderezado asimismo por un conjunto de cruces, historias que ampliaban los límites del evento. En este caso, y siguiendo lo realizado por DC en otros eventos recientes, estos cruces se limitaron a un número realmente pequeño de series. En ***Flash***, ***Green Lantern*** y ***Liga de la Justicia*** disfrutamos de ***Murciélagos del infierno***, historia paralela que involucraba a la Liga de la Justicia, con especial protagonismo para Cíborg. El tomo ***La resistencia de Gotham*** nos llevaba por la parte más urbana de ***Noches oscuras: Metal***, poniendo el foco en personajes íntimamente relacionados con Batman. Más relevancia tuvo en meses previos ***La muerte de Hawkman***, un tomo de gran éxito en nuestro país, a cargo de **Marc Andreyko** (***Manhunter***) y **Aaron Lopresti** (***Wonder Woman***), que se convertiría, como veremos, en la bisagra entre el pasado y el futuro del thanagariano.

Este mes de mayo, ECC Ediciones publicará por primera vez en España ***Noches oscuras: Metal*** en un esperado recopilatorio. Será a través de una edición Deluxe que contará con todas las características habituales del formato en el que se reeditan todos los *best sellers* de la editorial: nueva portada en geltex, mayor tamaño, funda de PVC impresa en color, extras inéditos... En las redes sociales y en la web podréis acceder a un completo recorrido visual por este volumen de más de 300 páginas, que incluirá toda la serie limitada original y los especiales ***Dark Days: The Forge***, ***Dark Days: The Casting***, ***Batman: Lost***, ***Hawkman Found*** y ***Dark Knights Rising: The Wild Hunt***.

LA LIGA DE LA JUSTICIA DE SNYDER

No, no nos referimos al "otro" Snyder, de nombre **Zack**. El trabajo de Scott Snyder en ***Noches oscuras: Metal*** sirvió para demostrar, una vez más, su facilidad para organizar tramas protagonizadas por un reparto coral. Un desafío que no pasó desapercibido para la cúpula de DC, que decidió trasladar el talento del guionista a las páginas de una nueva y brillante etapa de ***Liga de la Justicia***, todavía en curso, publicada por ECC en formato grapa mensual.

Recapitulemos. Tras la marcha de **Geoff Johns** (***El Reloj del Juicio Final***) en los meses previos a ***Renacimiento***, ***Liga de la Justicia*** había pasado a manos de **Bryan Hitch** (***JLA: Liga de la Justicia de América - El poder y la gloria***), quien encaró el relanzamiento de la colección con la habilidad de un artesano clásico, apelando a los conceptos "más grandes que la vida" que han dominado las aventuras de la Liga en los últimos 30 años, desde Grant Morrison hasta la actualidad. Sin embargo, en ***Renacimiento***, con el foco centrado en Batman, Superman y Flash, ***Liga de la Justicia*** había perdido su condición de serie central de DC. Desde ***Flashpoint*** y el nacimiento del nuevo Universo DC, ***Liga de la Justicia*** había sido el lugar en el que se habían gestado sagas del nivel de ***La guerra de la Trinidad***, ***Maldad eterna*** o ***La guerra de Darkseid***. Ahora, tras un tiempo en barbecho, era el momento de recuperar dicho estatus, empezando por una serie limitada, ***Liga de la Justicia: Sin Justicia***, que servió para establecer las bases de la nueva etapa y a la nueva alineación.

En torno a Snyder se formó un equipo creativo de lujo. El pistoletazo lo dio un fichaje que causó gran impacto entre medios y aficionados: el de **Jim Cheung**. Cheung, ligado en exclusiva a Marvel Comics desde la década de los noventa, es uno de los rostros más populares del medio, elegido habitualmente para iniciar o relanzar cabeceras de primer nivel. Si bien su ritmo de trabajo no permite una producción mensual, esto se compensa con la espectacularidad que imprime a cada viñeta. Para acompañar a Cheung y establecer cierta regularidad en el apartado gráfico, surgió la figura de un español, el cadiense **Jorge Jiménez**, convertido en una revelación en el mercado norteamericano merced a su explosiva aparición en ***Superman*** y ***Superhijos***. "Creo que su arma secreta", decía Snyder en *Newsarama* al ser preguntado sobre Jiménez, "lo que lo ha convertido en la estrella que más rápido ha emergido en el mundo del cómic, merecidamente, es su pasión. Su pasión por los cómics, por los personajes, por los fans, por su oficio. Él es todo corazón. Me mantiene joven como escritor, me mantiene hambriento, lleno de energía, y estoy profundamente agradecido por él, doy gracias por el hecho de que seamos amigos y socios."

Portada de ***Liga de la Justicia*** **núm. 82/4**
Dibujo de **Mikel Janín**

Al mismo tiempo que recupera elementos clásicos de la Liga, como el Salón de la Justicia, Snyder avanza con buen pulso y ecos morrisonianos en una trama que ahonda en una de las consecuencias más rompedoras de ***Noches oscuras: Metal***: la ruptura del Muro de la Fuente. La ampliación de los límites del Multiverso DC es la excusa ideal para rearmar también a los villanos más conocidos de la franquicia, generando una nueva Legión de la Condena abanderada por el Joker y un Lex Luthor cuya máscara de antihéroe cae definitivamente hacia el lado del mal. "Las fronteras del Universo DC están destruidas, no sabemos qué hay al otro lado, todo lo que sabemos es que parece que hay una energía totalmente tóxica y que no se puede medir. El Multiverso es ahora un bote salvavidas con fugas, y no sabemos cómo arreglarlo. Así empieza ***Liga de la Justicia***", explicaba Snyder en *Forbes*. Para el escritor, la Legión de la Condena está esforzándose como nunca por abrazar su destino, pero en el sentido fatídico de la palabra. "Lo que están tratando de hacer es desbloquear estas fuerzas ocultas del Multiverso que la ruptura del Muro de la Fuente ha dejado al descubierto. Quienquiera que desbloquee esas fuerzas conducirá a todo el Multiverso, casi como si se tratara de una máquina, hacia la justicia o hacia la perdición."

EL BATMAN QUE RÍE

De entre todos los Caballeros Oscuros que debutaron en las páginas de ***Noches oscuras: Metal***, hubo uno que recibió una inesperada aunque merecida atención por parte de editorial, crítica y público. Hablamos, como imaginaréis, del Hombre Murciélago que ríe, el Batman que ríe (Batman Who Laughs en el original). Esta

versión del protector de Gotham alcanzó cotas de popularidad tan altas que se ha convertido en el protagonista de su propio proyecto individual, una serie limitada homónima, de gran éxito en Estados Unidos, que ECC empezará a publicar en formato grapa a partir de mayo de 2019.

Portada de ***Los Nuevos Investigadores***
Dibujo de **Andy Kubert**

¿Y si Batman fuera también el Joker? Esta es la premisa que sustenta la creación del *doppelgänger*, al que veíamos por primera vez en el prólogo de ***Noches oscuras: Metal.*** Aunque los héroes finalmente vencieron, la pesadilla no ha terminado. Batman acaba de descubrir, en ***Liga de la Justicia***, que el Batman que ríe logró sobrevivir y trata de llevar a buen puerto sus siniestros planes. Parece que la única manera de detener a este loco es terminando con su vida. ¿Violará Batman su más sagrada norma? ¿Se cumplirá su destino y se convertirá realmente en el Batman que ríe? "Quería que fuera una pesadilla. La idea es que combinas a Batman y al Joker porque Batman mató al Joker", comentaba Snyder en una entrevista para la web *Comic Book Resources*. "Era la peor pesadilla absoluta de Batman, inconcebiblemente oscura, viniendo de un personaje como él. No diría simplemente que es el Batman jokerizado o que es el Joker con un disfraz de Batman. Diría que es algo más oscuro que los dos por separado y algo completamente nuevo."

Para Snyder, el Batman que ríe tenía que tener un aspecto parecido al de un demonio o al de un verdugo, y trasladó todas sus ideas a Greg Capullo, que mezcló el concepto con el espíritu de ***Noches oscuras: Metal***. De su labor surge el diseño definitivo, con el color negro dominante y el cuero y el visor que lo caracterizan. Un elemento que, por cierto, se explorará en los próximos meses en la serie ***El Batman que ríe***.

Con Capullo inmerso en otro esperado proyecto de Snyder, ***Batman: Last Knight on Earth*** para DC Black Label (de próxima aparición en EE.UU. y en España), otro antiguo colega del escritor asume en esta ocasión las tareas de dibujo. El escocés **Mark Simpson**, más conocido como **Jock**, regresa al universo Batman tras atrapar a los fans en ***Batman: Espejo oscuro*** y ***All-Star Batman***. Si contamos sus participaciones puntuales en la serie mensual ***Batman***, estamos ante su cuarta colaboración con Snyder, afianzando la trayectoria de un equipo creativo que ha sabido crear una atmósfera propia para cada aventura del Hombre Murciélago. De hecho, como apunta Snyder, "este cómic es el sucesor espiritual de ***Espejo oscuro***". En palabras de Jock para *Syfy*, el Batman que ríe "parece un auténtico hijo de ****, ¿verdad? Su popularidad habla por sí sola, he visto a muchas personas haciendo *cosplay* del personaje y claramente provoca nerviosismo. Hay elementos de los cenobitas de *Hellraiser*, pero estoy tratando de aportar algo único, que es lo que debes hacer con cualquier personaje. Además, el Caballero Sombrío, el Batman que estamos presentando, provoca gran atención hacia la serie". Alejado del núcleo del Universo DC y de las historias grandilocuentes de ***Liga de la Justicia***, ***El Batman que ríe*** constituye una historia ideal para cualquier lector que no esté demasiado al tanto de la actualidad y quiera probar con algo realmente diferente... y salvaje. Sin embargo, Snyder advierte que "hay cosas que sucederán hacia el final de esta serie que tendrán repercusiones importantes para el UDC". En la edición mensual de ECC se incluirá el especial dedicado al Caballero Sombrío, un personaje al que Snyder define como "el segundo Batman malvado más espantoso después del Batman que ríe. Era alguien que tenía reservado para esta serie. (...) Es el hombre más mortífero de la Tierra, pero es secundario al Batman que ríe. Quería poner a Bruce en contra de sus peores pesadillas en todos los sentidos".

LOS NUEVOS HÉROES

Noches oscuras: Metal ha supuesto también un antes y un después creativo. La gran cantidad de conceptos presentados o revitalizados permitieron en la edición original norteamericana crear un nueva línea editorial, en la que se agruparon títulos protagonizados por personajes que, de una manera u otra, se vieron afectados por los sucesos o por el espíritu de la saga. En España, ECC ha realizado una selección detallada de esta línea, publicando los primeros tomos de ***La Silenciadora*** y ***Los Terrifics***, así como la serie limitada ***Los Nuevos Investigadores***. Las siguientes entregas de ***La Silenciadora*** y ***Los Terrifics*** llegarán a lo largo del segundo semestre de 2019.

La Silenciadora es el proyecto más atípico de los tres, al poder ser disfrutado de manera autónoma, sin apenas relación con el resto de sucesos de ***Noches oscuras: Metal***. Esta

particularidad lo convierte en una *rara avis* en el mercado actual, como lo es también su tendencia a la acción salvaje y explícita, sin ningún miramiento, emulando, aunque salvando las distancias, al *Kick-Ass* de **Mark Millar** (***Las aventuras de Superman***) y **John Romita Jr.** (***Superman***). Precisamente, existe un nexo de unión tan evidente entre ambas colecciones que los editores de DC decidieron repetir la jugada y colocar aquí a Romita Jr. como dibujante. Lo hace en un primer arco argumental que establece las

Portada de ***La Silenciadora*** **núm. 3**
Dibujo de **John Romita Jr.**

bases de la serie, junto al guionista Dan Abnett. Como veis, estamos evitando de manera muy clara hacer referencia al argumento de ***La Silenciadora***. Esto es porque una de sus grandes virtudes es sin duda el misterio en torno a su protagonista, Honor Guest, presentada como una amable ama de casa. Esto, por supuesto, es solo la punta del iceberg de una trama trepidante que conectará con una legendaria villana de Batman y con otro famoso (y sanguinario) asesino.

En cuanto a ***Los Terrifics***... seguro que os ha pasado que a veces las mejores ideas que tenéis surgen de cosas sencillas, inocentes. En el caso de esta serie, todo empezó, en palabras de su guionista, el prolífico **Jeff Lemire** (*Descender*), como "algo informal", a partir de diferentes mensajes intercambiados con el mismísimo **Dan Didio**, coeditor en jefe de DC. El equipo nació de las preguntas de Jeff sobre el estatus de diferentes personajes con los que le gustaría trabajar y desarrollar. El primero fue Metaformo. Luego vendrían Plastic Man y Mr. Terrific, implicados en argumentos de ***Noches oscuras: Metal***. Y de ahí, al infinito del Multiverso. ***Los Terrifics*** presenta a una versión muy particular, puramente deceíta, de los míticos Cuatro Fantásticos de Marvel Comics. Se mantiene el tono de exploradores de lo desconocido de los Imaginautas originales, pero con la explosiva personalidad de estos iconos semiolvidados y la aparición estelar de creaciones que forman parte de la rica mitología de la editorial, como Tom Strong. Un cóctel que derrocha carisma por los cuatro costados, y que se completa con el dibujo de **Ivan Reis** (***La noche más oscura***), **José Luís** (***Superhijos***), **"Doc" Shaner** (***El Hombre de Acero***) y **Joe Bennett** (***Deathstroke***).

El broche a esta trilogía de novedades lo pone ***Los Nuevos Investigadores***, miniserie de seis entregas escrita a cuatro manos por **Aaron Gillespie** (***Green Lanterns***) y por el propio Snyder. Al dibujo, más nombres propios: **Andy Kubert** (***Flashpoint***) y **V. Ken Marion** (***Trinidad***). "***Noches oscuras: Metal*** empezaba con los Investigadores de lo Desconocido, así que el espíritu de la saga estaba muy relacionado con **Jack** (**Kirby**) (...) Los Investigadores representa la máxima locura en los cómics, la audacia y la imaginación. Es realmente inspirador y emocionante poder hacer una serie con esta premisa. Así que queríamos hacer algo que ahondara plenamente en el pasado", comentaba Snyder en una entrevista a la web *Multiversity Comics*, haciendo referencia a la versión clásica del equipo, a la que dio forma "el Rey" en 1957. Fantasía y realidad se entremezclan en cada nuevo capítulo, conectando a unos personajes inadaptados, muy humanos, con los más grandes misterios.

ICONOS ALADOS Y OTRAS CONSECUENCIAS

Como mencionábamos al principio de este artículo, Carter Hall, Hawkman, es uno de los hilos conductores de ***Noches oscuras: Metal***. Tras ***La muerte de Hawkman***, el diario de Carter Hall nos guía a través de los misterios del Multiverso Oscuro a lo largo de toda la saga. La incorporación, a posteriori, de Hawkgirl a ***Liga de la Justicia*** no hacía más que aumentar la expectación por el retorno de un héroe cuya primera versión data de 1940. Con todo ello, DC no tardó en reaccionar, y en junio de 2018 los lectores estadounidenses encontraban en las tiendas especializadas de todo el país el primer número de la nueva serie mensual del personaje, que ECC publica desde abril de 2019 en tomo rústica, sin periodicidad definida.

Portada de ***Los Terrifics*** **núm. 1**
Dibujo de **Ivan Reis**

El guionista **Robert Venditti**, gran conocedor del apartado cósmico de DC, merced a su extensa etapa en ***Green Lantern***, decía en la presentación que Hawkman es "una piedra angular del Universo DC (...) Ha pasado demasiado tiempo desde que protagonizó una serie propia, y estoy emocionado por traerle de vuelta". Bryan Hitch, ilustrador estrella, responsable gráfico del especial ***Hawkman: Encontrado*** (***Hawkman: Found***), aporta su granito de arena en el proyecto, atraído por la intensidad del personaje y su gran presencia física: "Es el mejor guerrero de todo el UDC". Los Titanes y Wonder Woman también han tenido que aprender a lidiar con las pesadillas del Multiverso Oscuro, dando pie a puntos de enganche ideales para nuevos lectores. ***Titanes: La chispa***, orquestado por Dan Abnett, es un especial en formato tomo rústica que relanza al grupo que triunfa

en Netflix. Para hacer frente a las monstruosidades surgidas tras la caída del Muro de la Fuente, Dick Grayson reúne una nueva formación de los Titanes bajo la tutela de la Liga de la Justicia. En cuanto a la Mujer Maravilla, tras un periplo intergaláctico, todo ha conducido a ***Wonder Woman*** núm. 29/ 15 (mayo 2019), que supone el estreno de la exitosa escritora **G. Willow Wilson** (*Ms. Marvel*) y del dibujante estrella **Cary Nord** (*Conan*) al frente de la cabecera. En la serie de ***Flash***, en conexión con ***Liga de la Justicia: Sin justicia*** y el arco argumental ***La guerra de Flash***, hemos podido ver otros cambios provocados por los sucesos de la saga. Estas ramificaciones tan pronunciadas demuestran que ***Metal*** no ha sido un evento más. Su impacto, sus repercusiones, nos invitan a aventurar que no será la última vez que regresaremos al Multiverso Oscuro. ¿Qué otros peligros, que otras ideas, nos sorprenderán en el siguiente viaje? Estamos deseando sacar el billete de vuelta... --(BL)

Noches oscuras: Metal

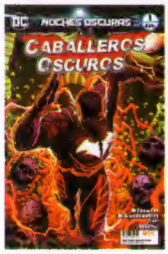
Puedes adquirir estas obras en tu librería habitual y también en **www.ecccomics.com**

¡LAS NOCHES OSCURAS NO HAN TERMINADO!

NO TE PIERDAS...

Noches oscuras: Metal Edición Deluxe
Guion: **Varios autores**
Dibujo: **Varios autores**
384 páginas | Deluxe | 44 €
978-84-17827-96-0

Noches oscuras: Caballeros oscuros
Guion: **Varios autores**
Dibujo: **Varios autores**
Miniserie de 4 números | Grapa
4,25 (núms. 1-3), 4,75 € (núm. 4)



La muerte de Hawkman
Guion: **Marc Andreyko**
Dibujo: **Aaron Lopresti**
160 páginas | Rústica | 15,95 €
978-84-17276-18-8

Noches oscuras: La resistencia de Gotham
Guion: **Varios autores**
Dibujo: **Varios autores**
96 páginas | Rústica | 8,50 €
978-84-17401-15-3

El Batman que ríe
Guion: **Scott Snyder**
Dibujo: **Jock**
Miniserie de 8 números | Grapa | 2,75 €

La Silenciadora
Guion: **Dan Abnett**
Dibujo: **Varios autores**
Serie regular (2 volúmenes) | Rústica | 13,50 €

Los Terrific
Guion: **Evan Shaner, Jeff Lemire**
Dibujo: **Varios autores**
Serie regular (3 volúmenes) | Rústica | 13,50 €

Los Nuevos Investigadores
Guion: **Aaron Gillespie, Scott Snyder**
Dibujo: **Andy Kubert, V Ken Marion**
136 páginas | Rústica | 13,50 €
978-84-17827-10-6

Liga de la Justicia
Guion: **Varios autores**
Dibujo: **Varios autores**
Serie regular (núms. 79/1 - 88/10) | Grapa
3,28 (núms. del 1 al 8 y 10), 4,75 € (núm. 9)

Mantente informado de todas nuestras novedades y eventos suscribiéndote a:

facebook.com/ECCEdiciones twitter.com/eccediciones instagram.com/eccediciones G+ ECCEdiciones CanalECCEdiciones

MINISERIE DE 8 NÚMEROS

BATMAN PARA TODOS

BATMAN 80 AÑOS

DC

SCOTT **SNYDER**
JOCK

EL BATMAN QUE RÍE

¡Aquí comienza la secuela de *Noches oscuras: Metal*!

TM & © 2018 DC COMICS. ALL RIGHTS RESERVED

ECC CÓMICS

ECC EDICIONES
Aragó, 466, entlo. 08013 Barcelona

The World's Greatest Detective, and Batman
Original U.S. editors: Brittany Holzherr and Jamie S. Rich.

Teen Titans: Cold Case 1
Original U.S. editors: Adam Schlagman and Eddie Berganza.

Compilation, cover and all new material Copyright © 2019 DC Comics. All Rights Reserved.
Copyright © 2010, 2018 DC Comics. All Rights Reserved. All characters, their distinctive likenesses and related elements featured in this publication are trademarks of DC Comics. The stories, characters and incidents featured in this publication are entirely fictional. Published by ECC Ediciones under License from DC Comics. Any inquiries should be addressed to DC Comics c/o ECC Ediciones.

Batman created by Bob Kane with Bill Finger.

DIRECCIÓN
Presidente:
Daniel Navarro

Director general:
Beni Vázquez

Director de publicaciones:
Jaime Rodríguez

EDICIÓN
Director editorial:
Francisco Calderón

Editores:
Gustavo Martínez
Sira Guarido
David Fernández

Editores adjuntos:
Marc Viaplana
Sandra Solorzano
Carlota Lloret

Coordinadores editoriales:
David Carro
Miguel Plaza

Diseñadores gráficos:
Isaac Romana
Jordi Vázquez
Ismene Grande
Esteban Carmona
Juli Cases
Lorena Carvalho

Realización técnica:
Estudio NoDo

Correctoras:
Gabriela Miciulevicius
Ivonne Bonsfills

Control de calidad:
Sandra Velencoso
Merche Bermúdez

OPERACIONES Y SISTEMAS
Directora de operaciones y sistemas:
Noemí Faraco

Administración:
Maica Espílez
Marc Terricabras

Directora financiera:
Maribel Valverde

Contabilidad:
Eva Olmeda

Director de logística:
Cristóbal Pino

Logística:
Carme Lleget
Toñi Gutiérrez
Josep Prat
Manuel Peña
Roger Mut
Oriol Saavedra
Jordi Boix
Francisco Gil
Cristian Guerra
Francisco Gutiérrez
David Martínez
Cristian Tejerina

Directora comercial:
Elena Cabrera

Comerciales:
Ximo Hernández
Eva Faraco
Álex Trilles
Marina Cabrera

Director de merchandising:
Alberto Benavente

MARKETING Y COMUNICACIÓN
Directora de marketing:
Paloma Jaga

Directora de comunicación:
Merche Bermúdez

Redactor:
Bruno Lorenzo

Traducción: Francisco San Rafael Simó
Impreso en España
DL B 25231-2018
ISBN: 978-84-17871-60-4
Fecha de edición: Mayo 2019

Ninguna parte de este libro puede ser reproducida ni incorporada a un sistema informático, ni está permitida su transmisión en cualquier forma o cualquier medio, sea este electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros medios, sin el permiso previo y por escrito del editor. Las infracciones se perseguirán según la ley.

Más información sobre este cómic y todas nuestras publicaciones en:
WWW.ECCCOMICS.COM
WWW.ECCEDICIONES.COM

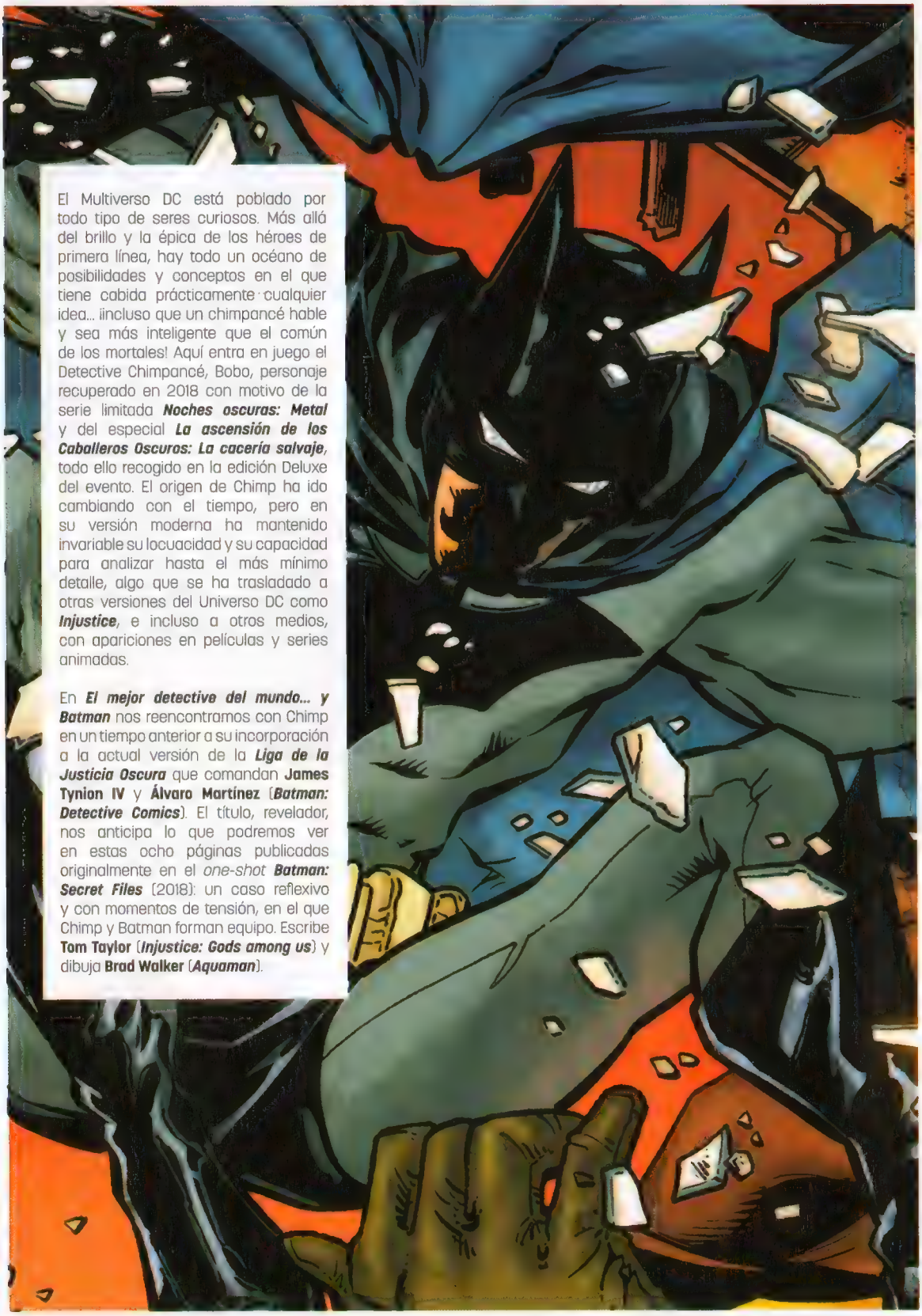
Si deseas adquirir nuestros cómics y no los encuentras, puedes hacerlo en:
WWW.TIENDASCOSMIC.COM

Si tienes una librería y quieres disponer de nuestros títulos, envíanos un e-mail a comercial@eccediciones.com o llama al 93 252 20 28.

Síguenos en:
facebook.com/ECCEdiciones
twitter.com/eccediciones
instagram.com/eccediciones
ECCEdiciones
CanalECCEdiciones

¡LAS NOCHES OSCURAS NO HAN TERMINADO!
EL BATMAN QUE RÍE REGRESA EN SOLITARIO.

★ NOCHES OSCURAS: METAL EDICIÓN DELUXE
EL BATMAN QUE RÍE MINISERIE DE 7 NÚMEROS



El Multiverso DC está poblado por todo tipo de seres curiosos. Más allá del brillo y la épica de los héroes de primera línea, hay todo un océano de posibilidades y conceptos en el que tiene cabida prácticamente cualquier idea... ¡incluso que un chimpancé hable y sea más inteligente que el común de los mortales! Aquí entra en juego el Detective Chimpancé, Bobo, personaje recuperado en 2018 con motivo de la serie limitada ***Noches oscuras: Metal*** y del especial ***La ascensión de los Caballeros Oscuros: La cacería salvaje***, todo ello recogido en la edición Deluxe del evento. El origen de Chimp ha ido cambiando con el tiempo, pero en su versión moderna ha mantenido invariable su locuacidad y su capacidad para analizar hasta el más mínimo detalle, algo que se ha trasladado a otras versiones del Universo DC como ***Injustice***, e incluso a otros medios, con apariciones en películas y series animadas.

En ***El mejor detective del mundo... y Batman*** nos reencontramos con Chimp en un tiempo anterior a su incorporación a la actual versión de la ***Liga de la Justicia Oscura*** que comandan **James Tynion IV** y **Álvaro Martínez** (***Batman: Detective Comics***). El título, revelador, nos anticipa lo que podremos ver en estas ocho páginas publicadas originalmente en el *one-shot* ***Batman: Secret Files*** (2018): un caso reflexivo y con momentos de tensión, en el que Chimp y Batman forman equipo. Escribe **Tom Taylor** (***Injustice: Gods among us***) y dibuja **Brad Walker** (***Aquaman***).

GOTHAM.
¿ALGUNA VEZ HAS ESTADO ATRAPADO?
¿ALGUNA VEZ TE HAN ENJAULADO?
¿CÓMO HAS SABIDO DÓNDE ENCONTRARME?
NO HA SIDO DIFÍCIL. HE VISTO TUS ACTUACIONES CONTRA EL CRIMEN MÁS RECIENTES. LA VELOCIDAD A LA QUE LLEGABAS, A MENUDO SIN VEHÍCULO. NECESITABAS ALGÚN LUGAR CÉNTRICO PARA INICIAR TUS PATRULLAS, Y TAMBIÉN ELEVADO.
LUEGO SOLO HA SIDO CUESTIÓN DE DEDUCIRLO.
HAY SEIS GÁRGOLAS EN LO MÁS ALTO DE ESTE EDIFICIO. PERO SIEMPRE DARÍAS PRIORIDAD A ESTA.
¿POR QUÉ?
LAS DEMÁS GÁRGOLAS SONRÍEN.
¿POR QUÉ HAS VENIDO, BOBO?

VETE. TU... TU SITIO NO ESTÁ EN UNA JAULA.
*SE VIO EN EL NÚM. 4 DE NOCHES OSCURAS: CABALLEROS OSCUROS
HACE POCO DESCUBRÍ QUE TENÍA UN HIJO, MATT. EL CHICO LAS HA PASADO CANUTAS. AHORA SE HA JUNTADO CON MALAS COMPAÑÍAS.
ES UN CRIMINAL.
AÚN NO. ESPERO.
MATT NO LLEVABA UNA BUENA VIDA. LA SEMANA PASADA LE RECOGIERON DE LAS CALLES Y LE DIERON UNA PISTOLA.
¿QUIÉNES?
NO ESTOY SEGURO AL 100%. LOS TESTIGOS OCULARES SON MÁS BIEN POCO FIABLES.
PERO TENGO UNA HUELLA Y UNA SOSPECHA.
NO HE SIDO CAPAZ DE CONSEGUIR NADA OFICIAL, PERO ¿ESTÁ EL ACERTIJO FUERA DE ARKHAM?
LO TOMARÉ COMO UN SÍ.
DAME LA HUELLA. NOS VEMOS EN LA ESQUINA DE LA QUINTA CON REDONDO.
¿POR QUÉ NO VAMOS JUNTOS? ¿TE AVERGÜENZA QUE TE VEAN CONMIGO?

LA ESQUINA DE LA QUINTA CON REDONDO.
SUBE.
FFFFRR
TENÍAS RAZÓN. LA HUELLA PERTENECE A EDWARD NIGMA.
¿TÚ NO TIENES LABORATORIO?
UN LABORATORIO DE CRIMINOLOGÍA EN UN COCHE. ES IDÓNEO.
TENGO UNA LUPA Y UN GORRO.
NO SE SABE NADA DEL ACERTIJO DESDE QUE HUYÓ DE ARKHAM. ESTÁ...
ESTÁ EN UNA FÁBRICA DE CONSERVAS DEL EMBARCADERO DE GOTHAM.
¿CÓMO LO SABES?
LA GENTE TIENDE A SUBESTIMARME, PERO SOY BUENO EN LO QUE HAGO. HE RESUELTO SU ACERTIJO.
¿QUÉ ACERTIJO?
ESTABA DISTRIBUIDO ENTRE UNOS CUANTOS ANUNCIOS CLASIFICADOS DEL GOTHAM GAZETTE.
SEGURO QUE TÚ TAMBIÉN LO HABRÍAS RESUELTO, SI HUBIERAS SABIDO BUSCARLO.
GRACIAS POR ESTO. AYUDAR A ESE CHAVAL SIGNIFICA MUCHO PARA MÍ.
AÚN NO LE HE AYUDADO.
SI HA HECHO DAÑO A ALGUIEN, RESPONDERÁ ANTE LA JUSTICIA.

LUEGO: EN LOS MUELLES DE GOTHAM.
¿QUÉ?
¡HNF!
THD
NO.
NO.
NO.

EH.
BAM

HNNG.
MATT...
¿ME HAS...?
DIOS MÍO. LO SIENTO. NO ERA MI INTENCIÓN...
YA LO SÉ.
ME HA ENTRADO MIEDO Y...
MATT. VETE.
¿QUÉ?
TE ENCONTRARÉ. VOY A AYUDARTE. PERO AHORA NO PUEDES ESTAR AQUÍ.
TÚ ME... ¿POR QUÉ?
CONOCÍ A TU PADRE.
VETE. TU SITIO NO ESTÁ EN UNA JAULA.

¡BOBO!

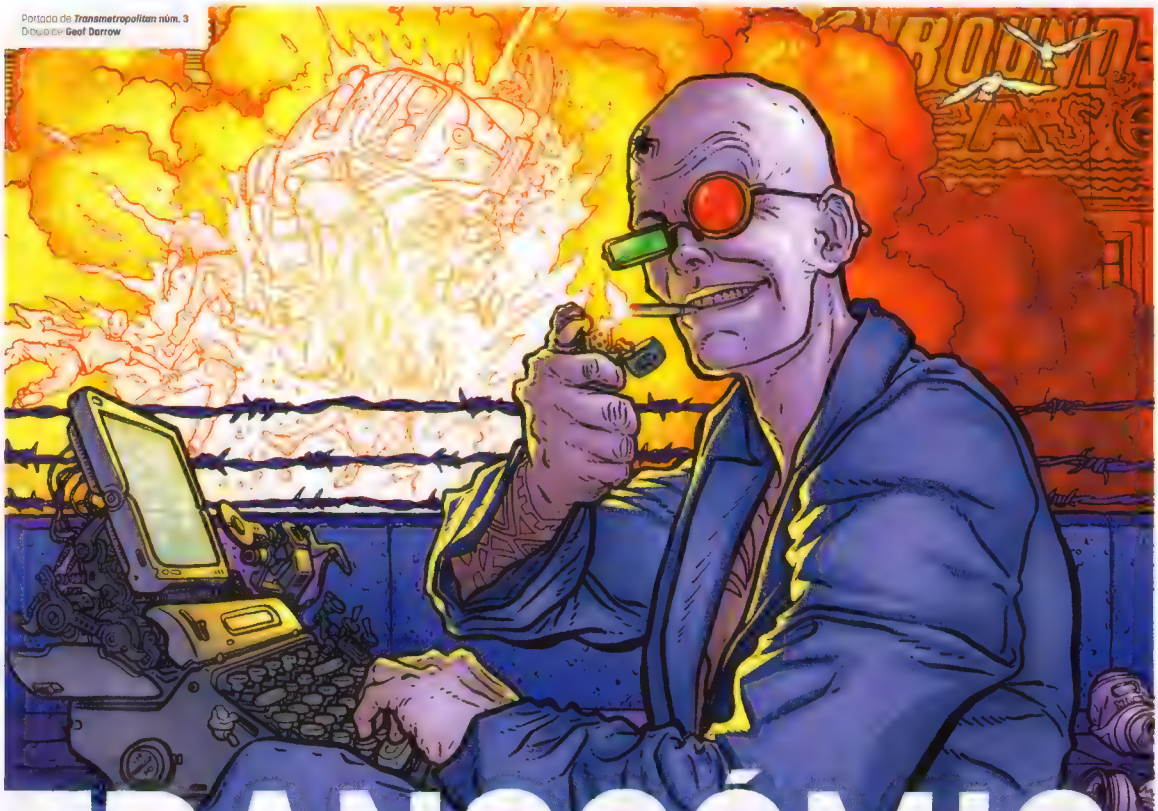
¿DÓNDE ESTÁ?
NO TE PREOCUPES POR ESO.

HE DICHO QUE SI LE HACÍA DAÑO A ALGUIEN...
NO ESTOY HERIDO.
TE...

HNNG.

NO ESTOY HERIDO.

EL CHICO ESTABA ATRAPADO EN UN RUMBO. ESTA ES SU OPORTUNIDAD PARA ESCAPAR DE ESO.
PERDIÓ A SU PADRE DE FORMA VIOLENTA.
¿HAY ALGO QUE TE RESULTE FAMILIAR?
NUNCA TE HE SUBESTIMADO.
NI ME AVERGÜENZA QUE ME VEAN CONTIGO.
VAMOS. SÉ QUE NO ESTÁS HERIDO. PERO TE LLEVARÉ A UN HOSPITAL IGUALMENTE.
VALE. PUEDE QUE SANGRE EN TU COCHE.
MUCHO. LO SIENTO.
NO SERÍA LA PRIMERA VEZ, NI SERÁ LA ÚLTIMA.
FIN
EL MEJOR DETECTIVE DEL MUNDO... Y BATMAN
TOM TAYLOR GUION
BRAD WALKER DIBUJO
ANDREW HENNESSY TINTA
JORDIE BELLAIRE COLOR
BRITTANY HOLZHERR EDITORA ADJUNTA
JAMIE S. RICH EDITOR



Portada de *Transmetropolitan* núm. 3
Dibujada por **Geof Darrow**

TRANSCÓMIC: LOS TEBEOS DEL FUTURO SEGÚN WARREN ELLIS

Revisionista del cómic de superhéroes. Juguetero *pulp*. Generador de opinión en la red de redes. (Re)inventor de clásicos. Warren Ellis es todo eso y mucho más. La reedición en tapa dura de *Transmetropolitan* y la trepidante *The Wild Storm* vuelven a poner en primera línea de fuego a uno de los guionistas que mejor ha sabido plasmar el cambio de siglo y sus consecuencias.

de **Iván Galiano**

Lazarus Churchyard. Quiero empezar este artículo hablando de Lazarus Churchyard mientras pienso en el riesgo que supone: al ser inédito en España, quizás el lector de este artículo sobre el guionista **Warren Ellis** se pierda en la referencia. Vale, es probable que esto suceda también si menciono otros tantos personajes a tenor de que el británico es un autor muy prolífico que debe ya de tener casi un centenar en su haber. El inventario es tan grande que estoy seguro de que podría llenar un solo capítulo de este texto solo con la lista de los mismos.

La idea de sacar a colación a este personaje de hace casi 30 años tiene un doble objetivo. Por una parte, porque la serie que protagonizaba fue la primera guionizada por Ellis. Ambientada en el clásico mundo distópico que hacía furor en el cómic de ciencia ficción adulto de las revistas del país, Lazarus Churchyard era un tipo que había sido sometido a un experimento mediante el cual la mayor parte de su cuerpo había sido sustituido por un plástico inteligente que le mantenía con vida ante cualquier peligro. Sin embargo, este cíborg de nueva generación había vivido ya cuatro si-

Portada de *Transmetropolitan* núm. 5
Dibujo de **Frank Quitely**

glos y no le apetecía nada seguir viviendo. Pero su cuerpo no se lo permitía. Y así, el protagonista se arrastraba en la decadencia y la miseria más absoluta, renegando de todo.

Me parece interesante mencionarlo, en tanto que fue la primera creación por la cual el público -de momento, el británico- empezó a mirar con curiosidad los trabajos de Warren Ellis. Pero, en perspectiva, si miramos lo que simbolizaba el personaje, parecía que Ellis estuviera mandando un mensaje de lo que sería el paradigma de toda su obra posterior, una forma de explicitar de lo que quería huir. Podría leerse como una suerte de crítica infusa al *mainstream* de los cómics que llevaba años estancándose. Todo aquello que no se renueva, se empobrece. Más de lo mismo. Una eternidad inmutable es una pesadilla. El cambio es lo que mantiene las cosas en marcha. La lección que daba Churchyard era: "mejor pegarse un tiro que seguir toda la vida con la misma mierda". Warren Ellis no aterrizó en el mundo de los cómics para ser continuador de ninguna tradición, si bien sus inicios en las revistas británicas y su fascinación por los superhéroes de la Edad Dorada y los héroes *pulp* le aportarían dos de sus rasgos más relevantes como autor: la irreverencia y el sentido de la maravilla. Pero esos rasgos se pondrían al servicio de crear cómics nuevos, diferentes. De buscar una vía de transformación para el *mainstream*. El guionista mira al futuro, pero también mira al pasado. Hace reales futuros posibles o truncados; o al menos, los hace ficciones. De esta forma, con este perfil mixto entre arqueólogo y visionario, conecta con antecesores como **Alan Moore** y **Grant Morrison**. Pero donde estos acudían al simbolismo, la inspiración de corte místico y la invocación de la *gestalt*, Ellis acude a las publicaciones científicas, a las nuevas tecnologías, a la ciencia de frontera y a los movimientos sociales y culturales marginales. Es algo más que una afición o una curiosidad: de todo ello ha escrito en *Vice*, *Wired UK* y para *Reuters*. Con todo eso -y un millón de ideas en la cabeza-, tomó los cómics contemporáneos y los reformuló prácticamente desde la raíz.

Y empezó a hablar con los lectores. Lo hizo desde internet, que no solo le servía para navegar y explorar las rarezas del mundo, sino también como herramienta para conectar con la audiencia. Posiblemente, Warren Ellis sea uno de los autores que más tempranamente ha usado las nuevas tecnologías al 100%, mucho más que otros autores de su generación. Pero también hablaba a los lectores a través de sus obras, con mensajes directos. Sus personajes, más de una vez, se convertían en portadores de ideas importantes, a veces radicales, pero honestas, de consideración necesaria. Ellis no encriptaba nada en sus obras a través de metareferencias que se iban revelando hacia el final de la obra -o no-, como lo hicieron sus antecesores más célebres. Decía lo que necesitaba decir, y frecuentemente, lo hacía desde las primeras páginas de la obra y desde ahí sometía sus ideas a las torturas más diversas para ver si aguantaban. Quería hacer los cómics del futuro, y para eso empezó paso a paso a crear obras que apuntaban a ir más allá. Obras que establecían un puente entre el estado presente del cómic de industria y de lo que podría ser según sus ideas. Warren Ellis diseñó múltiples opciones, algunas de las cuales están recogidas en las publicaciones de ECC y que usaremos como ejemplo de cómo el guionista británico ha ido aportando sus granitos de arena para la transformación del medio.

CUESTIONAR LOS SUPERHÉROES: EL PRIMER PASO

Parece obvio que para construir algo nuevo, primero hay que deconstruir lo viejo. Más allá de sus primeros trabajos en las revistas británicas y sus primeros encargos para Marvel, cuando Ellis empezó a plantar sus cargas de profundidad fue en los años que estuvo escribiendo para Image.

Stormwatch era una serie creada por **Jim Lee** sobre un grupo de superhéroes patrocinado por la ONU. El planteamiento era contar las hazañas de un grupo de "cascos azules" que operaban internacionalmente, pero con superpoderes. Las primeras andanzas de este equipo no se salieron de la corriente superheroica de los noventa tanto temática como visualmente: superhéroes cicladísimos, superheroínas en bañador, todos con poderes vistosos saliendo de misiones a combatir el mal, con mucha intensidad. Sin embargo, cuando llegó Ellis a la cabecera, vio el tremendo potencial que se escondía en el planteamiento inicial y lo explotó de verdad. Empezó a explorar las personalidades de los distintos personajes y sus trasfondos nacionales e institucionales. Les reservó episodios para hacer cosas "de seres humanos" como follar o emborracharse. Y a través de ellos se permitió lanzar ciertas críticas al sistema y al gobierno de los Estados Unidos. También se alejó de los lugares comunes de la corriente superheroica dominante y viró más hacia la ciencia ficción y el terror.

Uno de los arcos más importantes de ***Stormwatch*** -también el que pondría las semillas de uno de sus futuros grandes éxitos, como veremos en breve- sería *Cambia o muere*, en el que quedaría cuestionado el papel de los superhéroes de forma definitiva. En la historia, un grupo de superhéroes retirado se volvía a reunir para cambiar el mundo. Tras décadas de reflexión, "el Alto" -su líder, un personaje muy similar en apariencia y poderes a Superman- llegó a la conclusión de que detener a ladronzuelos, luchar contra supervillanos y pelear contra invasiones alienígenas no corregía los problemas reales del planeta, generados por los propios habitantes del planeta, sus élites y las instituciones creadas por estos, ya sean gobiernos, multinacionales, religiones o grupos clandestinos. De esta forma, emprendieron acciones radicales que los distinguían como supervillanos; a pesar de que, en el fondo, estaban haciendo lo que consideraban correcto, acabando con la corrupción y el abuso de los que habían acaparado el poder de una forma u otra. No deja de ser curioso que Ellis eligiera a un superhéroe visualmente referencial a Superman para plantear este dilema. Las primeras historias de este, escritas y dibujadas por **Jerry Siegel** y **Joe Shuster**, trataban precisamente de eso: el enemigo original de Superman eran las injusticias sociales. Sin embargo, esto dejó de ser así por orden de la editorial. Años y años de contar historias de superhéroes ya emplazados en el mundo real nos habían contado muy pocas cosas de las injusticias reales, a excepción de casos puntuales -siempre notables como, por ejemplo, la etapa de **Dennis O'Neil** y **Neal Adams** en ***Green Lantern / Green Arrow***- que, definitivamente, no eran la norma. Al retomar esta idea, Ellis ponía en tela de juicio décadas de tradición superheroica, sacando el género del campo del escapismo de las fantasías de poder y acercándolo al del compromiso social.

La cuestión es que Stormwatch sería un campo de pruebas para las ideas que llevaría a cabo con mucho acierto en posteriores series que lo encumbrarían a la galería de guionistas célebres con planteamientos que buscaban revolucionar el medio. Aquí había planteado su propia deconstrucción de los superhéroes: hacernos pensar que cualquier personaje con superpoderes no es bueno o malo -superhéroe o supervillano- solo por obtenerlos. En todo caso, lo que Ellis mostraba eran humanos con poderes -un superhumano, si se quiere-, cuya psicología, junto con sus objetivos personales, políticos o sociales, dictaban sus acciones en una escala de grises. Algo más plausible que el maniqueísmo sobre el que se habían construido la gran mayoría de las historias de este género. Así, desde esta deconstrucción fundamental, las opciones que recorrer para crear nuevas historias eran muchas. Y Ellis exploró un buen puñado. Muchas de ellas, por cierto, en el cambio de milenio.

PERIODISMO *GONZO* EN EL FUTURO

"Lo que importa del periodismo es el compromiso. Los hechos importan. La realidad importa. Las víctimas imperan. Hay que cuestionar el poder. Esos son los fundamentos morales que hay que defender." **Joe Sacco** entrevistado por **Jorge Carrión** y **Sagar** en *Barcelona: Los vagabundos de la chatarra*.

Antes de empezar a hablar de las propuestas alternativas que dio Ellis como recambio a los tebeos de superhéroes que se estaban haciendo en aquel momento, cabría abrir un interludio para hablar primero de ***Transmetropolitan***, siguiendo la cronología de las obras del autor. Escribo "interludio" y le hago poca justicia usando ese término, siendo esta quizás una de sus obras más importantes, quizás la más diferente del resto por su propuesta y también una de las más queridas por el público. Y por su au-

Portada de ***Planetary*** **núm. 1**
Dibujo de **John Cassaday**

tor. ***Transmetropolitan*** en sí también era un planteamiento novedoso y explorador. Y podría decirse que, estando en un momento temprano de su carrera, Ellis pudo llevar a cabo la serie que quería hacer. En un futuro *ciberpunk*, Spider Jerusalem, un periodista y columnista retirado -muy enfadado con el mundo- tenía que volver a la ciudad y recuperar la profesión para saldar una deuda. El guionista británico creó una cabecera que hablaba tanto de nuestro futuro inmediato como del presente a través de las andanzas de este periodista. Había reflexión sobre cuestiones sociales, políticas y culturales. Quizás la ficción era el mejor medio para hacerlo, para deshacerse del continuo ruido que rodea a los casos reales de nuestro mundo, para poder poner sobre la mesa cuestiones sobre racismo, corrupción o violación de los derechos humanos. Ellis podría haber escrito perfectamente sus ideas -sus principios- en algún diario o en algún blog y sumarse a la legión de columnistas ya existentes. Pero pudiendo elegir el campo de batalla, eligió los cómics, colocó su discurso en el canal de las obras de género y se dirigió a los lectores de ciencia ficción, que también sabían que el medio había servido y seguía sirviendo para la reflexión de los tiempos presentes poniendo la mirada en el futuro. Estamos ante la serie más larga de Warren Ellis, que se publicó durante cinco años que vieron cruzar el cambio de milenio; tenía muchas cosas que decir, obviamente. Uno de sus aspectos más interesantes, además del mensaje -que vaticinó cosas como la aparición de la ultraderecha en el mapa político, la institucionalización de la mentira en los discursos y el ascenso de Trump-, fue la figura de su protagonista. Su forma de hacer periodismo parecía inspirada en la de **Hunter S. Thompson**, fundador del periodismo *gonzo*. Spider Jerusalem destacaba por sus maneras radicales y por su abuso de los estupefacientes. Iba en busca de la verdad pateando las puertas que fuera necesario, le pesara a quien le pesara. El guionista no romantizaba la profesión; había que dejarse los huevos, hablar alto y asumir riesgos. Con todo eso, Spider Jerusalem caía mal. Caía muy mal, pero la gente le escuchaba. De alguna forma, como otros grandes personajes de ficción buscadores de la verdad como Sherlock Holmes o el Dr. House -en el fondo todos son variantes de la figura del detective, que tanto gusta a Ellis-, el carácter agrio destacaba al personaje, pero también destacaba lo que tenía que decir, amplificaba su voz.

El dibujante de la mayoría de los episodios fue **Darick Robertson**, cuya elección resultó ser acertada a pesar de que inicialmente se veía su estilo como más apropiado para el *mainstream* superheroico. Robertson respondió al desafío demostrando que su trabajo podía tener las dosis visuales de realismo sucio apropiadas para plasmar el mundo del mañana que había pergeñado Ellis, evitando el *"ciberpunk* molón" para que el lector no se distrajera del mensaje. Y juntos, hicieron época.

ANTIFASCISTAS CON SUPERPODERES

Volvamos a las propuestas alternativas para el género de superhéroes. Deconstruido el supehéroe, una de las opciones a recorrer era refundarlo de nuevo. Así que con las cenizas de ***Stormwatch***, Warren Ellis creó un nuevo grupo de superhumanos que actuaría en todo el planeta con un ética propia. Sí, Authority se enfrentaría a alienígenas y villanos dementes típicos del género, pero todos ellos representaban formas de opresión de un modo u otro. Digámoslo claro: eran fascistas. Terroristas internacionales, imperialistas de otra dimensión o una entidad espacial que viene a reclamar la Tierra como propiedad. Authority fue una sana patada en la boca de las formas de autoridad opresoras. Para muestra, un botón: Jenny Sparks, su líder,

se presentó a la primera batalla con una camiseta que lucía un logo que recordaba mucho al de ***V de vendetta***, si bien pronto esta sería sustituida en favor de la camiseta con el Union Jack.

Aunque Authority parecía una serie de superhéroes más, había "pequeños" detalles que la hacían brillar. La estética canónica de disfraces ajustados se perdía parcialmente. Solo dos de los componentes del grupo llevaban las clásicas mallas del género. Los personajes, que el lector ya conocía de ***Stormwatch***, estrechaban sus relaciones de formas diversas. Dos personajes del grupo eran gays y pareja. Esto era algo inédito en el cómic de superhéroes y un aspecto que Ellis ha cuidado en sus obras, en las cuales con bastante frecuencia aparecerían personajes LGTB. Sin ir más lejos, en esta misma serie se revelaría, con el paso del tiempo, que el grupo en realidad estaba formado mayoritariamente por personajes LGTB.

En la serie se buscaba, además, reflejar las consecuencias de un mundo habitado por seres con poderes sobrehumanos, cuyos efectos reales debían de ser devastadores. Nadie querría estar a 100 metros de alguien capaz de derribar edificios con los puños o de incinerar materia con la mirada. La expresión de esa destrucción descontrolada tenía que quedar representada en la página. Debía abrumar al lector. Así, hay que atribuir parte del mérito a su dibujante, **Bryan Hitch**, con total justicia. Guionista y dibujante plantearon la serie con una narrativa visual muy cinemática, usando grandes viñetas, inmersiva para el lector. Ellis denominó a este tipo de narrativa "*widescreen comics*" por el efecto envolvente de una composición que toma como marco la doble página en lugar de la página individual. Este tipo de narrativa arraigaría tanto que otras series, tanto de DC como de Marvel, la reproducirían con más o menos acierto. Por su parte, Wildstorm trató de reproducir variantes de la idea original de la serie con dos *spin-offs* de corta duración, ***The Monarchy***, a cargo de **Doselle Young** y **John McRea**, y ***The Establisment***, a cargo de **Ian Edginton** y **Charlie Adlard**.

Finalmente, de Authority, habría que destacar lo bien que sembró Ellis sus ideas. Tanto que la serie pudo perdurar muy dignamente con otros guionistas que supieron continuar tanto los temas como el tono que eran su insignia. Así, veríamos cómo el grupo liberaría el Tíbet de la ocupación china o se enfrentaría a un grupo de superhumanos enviados por los países del G-7 para suplantarlos de cara al público. La etapa de **Mark Millar**, igualmente, se recuerda como una de las más gamberras de la serie, subiendo las apuestas de su predecesor y planteando otros tres arcos de irreverencia y acción sin cortapisas, con un **Frank Quitely** que estaba empezando a deslumbrar a lo grande.

DESENTERRAR Y HOMENAJEAR A LOS CLÁSICOS

Si Authority refundaba el superhéroe *mainstream* bajo un nuevo planteamiento, ***Planetary***, serie casi coetánea, aborrecía de él y efectuaba una revisión de la historia de los cómics de aventuras y ciencia ficción anteriores a la llegada de la Edad de Plata. Ambientada también en el universo Wildstorm -sus personajes se cruzarían con los de Authority en algún *crossover*-, contaba la historia de Elijah Snow, Jakita Wagner y el Batería, tres agentes de una misteriosa fundación que se dedicaba a hacer arqueología de la historia secreta del mundo. De esta forma, Ellis convertía la Edad Dorada del género en una suerte de bellas ruinas a las que contemplar con sentido de la maravilla. Vengadores espectrales, islas de monstruos gigantes, sociedades de justicieros enmascarados, vampiros, viajeros del cosmos. En ***Planetary***, se rendía culto a todas aquellas joyas de la "antigüedad" descartadas, al mismo tiempo que se las miraba con nostalgia. Por el camino, no se perdería algo de sátira y mofa de la posmodernidad.

Con este concepto de revisión histórica del género, Ellis podría haber hecho un blog o un libro. De nuevo, hizo un cómic. Porque es el medio con el que mejor se comunica y porque estaba hablando a los lectores de cómics, del origen de los cómics. Y en cada episodio se recreaba explicándonos por qué aquellos personajes, escenarios e historias eran importantes para la literatura popular y para los lectores. La historia se vio visualmente engrandecida por los elegantes lápices de **John Cassaday**, que transmitieron ese sentido de "más grande que la vida" y de "mundo extraño" que permeaba toda la serie.

Además, ***Planetary*** escondía una suerte de crítica en sus páginas. La archinémesis del grupo de arqueólogos eran los Cuatro, un grupo de cuatro superhumanos que se dedicaban a robar y explotar todos los artefactos de la Edad Dorada para su beneficio. Tanto en lo visual como en su trasfondo de origen, el grupo recordaba poderosamente al grupo fundacional del universo de la editorial de cómics de superhéroes que nació con la Edad de Plata del género. Leída entre líneas, la tesis de fondo parecía señalarla como responsable de la desaparición de los cómics que les pre-

Portada de ***Authority***
Dibujo de **Bryan Hitch**

Portada alternativa de ***The Wild Storm* núm. 9**
Dibujo de **Bryan Hitch**

cedieron al alimentarse de ellos, al hacer suyos todos los elementos de la cultura pop. Con el bagaje de décadas de historias se construyó un "nuevo" universo que acaparó toda la atención, ocasionando la extinción de sus antecesores. Así que al presentar a los Cuatro como "devoradores de mundos", no se perdía cierto mensaje de denuncia entre líneas.

LOS ANILLOS DE PODER NO EXISTEN; LOS MÓVILES, SÍ

Otro camino para refundar el superheroísmo era sencillamente quitarle el prefijo "super". Desde el contexto de un nuevo milenio en el que se sucedían ataques terroristas de grupos diversos por todo el planeta, lo que era contrario al sentido común para dar esperanza al ser humano era fortalecer la creencia de que un señor musculado con mallas y capa bajaría de los cielos para salvarle de un atentado con bomba. Entonces, ¿qué es lo que sí que existe en nuestro mundo en el cambio de milenio? Policías, mercenarios, detectives, científicos, ingenieros, informáticos. Con especialidades muy diversas. Y con móviles y ordenadores. La posibilidad de estar en contacto con la otra punta del planeta con un clic. Con este planteamiento, Ellis creó ***Frecuencia Global***, una serie limitada de 12 números autoconclusivos sobre una organización de rescate y atención en crisis dirigida por Miranda Zero, una misteriosa benefactora que contaba con el apoyo de Aleph, coordinadora de las operaciones.

De nuevo, el enfoque suponía una pequeña revolución. Pese a algunos apuntes de ciencia ficción -esa ciencia de frontera que tanto le gusta a Ellis-, las crisis eran realistas. Amenazas de bomba, secuestro de rehenes, crisis bacteriológicas. Pero lo más llamativo es que la organización no estaba compuesta por el típico grupo de seis o siete héroes. En ***Frecuencia Global*** había miles de agentes por todo el planeta, que eran contactados y coordinados por Miranda o Aleph -gracias a las tecnologías móviles- según la tipología y la localización de la crisis que se estaba desarrollando. Más allá de eso, leyendo las páginas del tebeo, uno se quedaba con la sensación de que cualquiera con un móvil o un ordenador, en según qué circunstancias, podía ayudar, aunque solo fuera haciendo una llamada. Ellis devolvía el heroísmo al ser humano y le daba al lector la idea de que todos podemos hacer algo.

A este efecto, también fue muy interesante la decisión de que cada episodio -en tanto que cada historia se desarrollaba y concluía en un solo episodio- fuera dibujado por un autor diferente. Reforzaba la idea de que cada caso era único, que cada historia tenía un tono específico, ya sea frenético, misterioso o demencial. Así, como si estuviera montando su propia "Frecuencia Global" para atender cada caso, Ellis contó con autores de estilos muy diferentes entre ellos, como **Glenn Fabry**, **Steve Dillon**, **David Lloyd**, **Simon Bisley** o **Lee Bermejo**, entre otros.

EL HÉROE *PULP* MODERNIZADO

Planetary nos enseñó el amor de Ellis hacia los personajes de la literatura *pulp*, denunciando su desaparición. Aquello fue otro manifiesto que abriría el camino para otras obras. Como hemos ido viendo, todas sus obras están conectadas de una forma o de otra en su espíritu de experimentación. Acaban siendo también puentes entre ellas. Tras su salida de DC, el guionista empezó a publicar con la editorial Avatar Press, en la que prácticamente le dieron carta blanca para llevar a cabo cualquier historia, con el planteamiento que él quisiera. La posibilidad de crear y usar personajes propios ajenamente a los designios de grandes compañías le abrió las puertas aún más a la exploración de sus principios.

Apparat Singles Group -inédita en España- fue una serie de números individuales cuyo juego consistía en que cada cómic buscaba ser el primer número de una serie de cómics ficticia que indagaba cómo serían los cómics de aventuras

basados en la literatura *pulp* a día de hoy si los superhéroes no los hubieran devorado. Aventuraba cómo habrían evolucionado hasta los tiempos actuales. De esta forma, devolvía el protagonismo a detectives, pilotos y científicos locos, pensándolos para el mundo actual. Ciencia ficción, aventuras aéreas, intriga policíaca y acción fueron los temas de las cuatro "series". *Apparat* se quedó en esos cuatro números, pero sirvió como un ensayo de series futuras, más amplias, que permitieron a Ellis profundizar aún más en esa idea.

Así, ***Desolación Jones*** se ejecutó como una suerte de *neo-noir*: una historia de detectives donde se tomaban los arquetipos y los lugares comunes de las novelas de autores como **Raymond Chandler**, para hacerlos atravesar el portal de la posmodernidad y darles una capa extra de oscuridad y sordidez. El detective en horas bajas con un caso misterioso entre manos se convertía en un detective que vivía en un sufrimiento y dolor constante al que le llegaba un caso más que misterioso, surrealista. La industria cinematográfica era sustituida por la industria pornográfica. Las avenidas *glamourosas* eran sustituidas por las infinitas autopistas de Los Ángeles. La bellísima gran estrella que vivía recluida en una gran mansión y que tenía una relación de amor-odio con el protagonista se convertía en... una extraña amiga con vínculos comunes por experiencias similares vividas. Ellis cumplió al 100% su experimento en el caso de las novelas de detectives, apoyado en la arrolladora y colorista narrativa visual del tándem **J.H. Williams III** y **José Villarrubia**.

Hizo lo propio también con las historias de agentes secretos en ***RED***, sopesando que un aporte moderno y realista al género nos hubiera hecho darnos cuenta de que los agentes secretos, en realidad, no son más que asesinos gubernamentales. De esta forma, imaginó a uno de esos funcionarios en su retiro e hizo que un nuevo gobierno, al descubrir su existencia, intentara liquidarlo. La lucha de ese exasesino contra sus antiguos empleadores se convirtió, por un lado, en una película de acción -a destacar la narrativa cinemática de **Cully Hamner**-, pero también en una reflexión sobre los monstruos que crean los gobiernos del primer mundo para proteger sus intereses. ***RED*** no tenía elementos sobrenaturales, ni de fantasía, más allá de la eficiencia y la implacabilidad del ejecutor; y por eso, hacía pensar al lector en la plausibilidad de su historia en el mundo real.

Y otro ejemplo más lo tenemos en ***Orbitador***. Aunque este título fue anterior a los *one-shot* de *Apparat*, Ellis ya estaba renovando aquí los cuentos de ciencia ficción. Los misterios en el espacio siempre han intrigado al guionista, que afirma que su primer recuerdo consciente fue la retransmisión del ser humano aterrizando en la Luna. Se alió en este caso con **Colleen Doran**, otra entusiasta de este tema, para contar una historia que incluía una reflexión sobre las expectativas frustradas de la exploración espacial, el retrato de una sociedad descreída sumida en la peor de las crisis y la regeneración de la esperanza desde ese abrumador punto de arranque.

Portada de ***Desolation Jones***
Dibujo de **J.H. Williams III**

UN UNIVERSO DE PERSONAJES, UNA CAJA DE JUGUETES

Para terminar esta revisión del abanico de formas en las que Warren Ellis ha contribuido a la reflexión y la modernización de los géneros en el *mainstream*, no podemos pasar por alto su labor como renovador de personajes, célebres en su tiempo, pero olvidados ante la carencia de ideas, el desinterés editorial o la caída de las ventas. En los intentos de renovación o reinvención de cabeceras por parte de las grandes industrias del cómic *mainstream*, se suelen seguir dos estrategias con frecuencia. Por un lado, está la opción de darle un enfoque radicalmente distinto, para llamar la atención del lector. Esta es una opción que alimenta un interés puntual, pero que termina en cuanto la editorial cambia el equipo creativo o se decide que el personaje debe volver al *statu quo*. La segunda opción es la del ajuste cosmético, el repintado, que, al ser un parcheo sin darle un fondo al personaje o a la serie, es incluso mucho menos efectiva que la primera opción.

Cuando Ellis recibe el encargo de revitalizar un personaje, va al grano. Como hicieron otros autores -**Frank Miller** o **Chris Claremont**, por ejemplo- con creaciones que no fueron propias, pero que se convirtieron en referencias de su cabecera, el guionista lo que hace es destilar el fondo del personaje pensándolo en los tiempos en los que vivimos actualmente. Por ejemplo, ¿cómo es posible que un superhéroe que es el tecnólogo de su franquicia en la vuelta del milenio no haya incorporado tecnología para móviles a la armadura que es la fuente de sus superpoderes? ¿Cómo puede ser que, existiendo

tecnologías que permiten controlar máquinas con el pensamiento, nadie haya pensado en aplicar eso a esa armadura? Así, lo que hace Ellis reside en eliminar lo superfluo, llegar a la esencia del personaje y hacerlo vivir en el mundo del presente. O incluso en un contexto de futuro inmediato. Porque los cómics precisamente habían sido una forma de contacto con la modernidad.

Hablemos pues de ***The Wild Storm***, serie en curso en la actualidad. Aquí, la vuelta de tuerca reside en que Ellis recibió no solo un personaje, sino un universo entero. Algo parecido sucedió cuando recibió el encargo de reinventar el Nuevo Universo Marvel en *newuniversal*. Sin embargo, en el caso del universo Wildstorm, Ellis ya había trabajado en él e incluso había creado a personajes propios. Yo, personalmente, me lo imagino como un niño que recibe una caja enorme de juguetes con los que hace tiempo que no juega y con los que puede hacer y deshacer a su antojo. Primero, los desvistió de los rasgos del género superheroico. En la serie apenas hay mallas, apenas hay identidades secretas. Sí hay ciencia ficción y superpoderes, pero no están codificados siguiendo los cánones tradicionales. De esta forma, el universo Wildstorm dejó de ser un universo de superhéroes -aunque sí de superhumanos- para pasar a ser un universo de... héroes *pulp* modernos -sobre los que llevaba ya un tiempo escribiendo, como hemos visto-. En ***The Wild Storm***, todo personaje acaba derivando hacia un "arquetipo *pulp*", destilando la esencia del personaje original. Así, nos encontramos con soldados, científicos, ladrones, renegados, espías, asesinos e incluso místicos que se presentan a los lectores con sus nombres y apellidos. ¿Perdieron iconicidad? No. Con **Jon Davis-Hunt** al flanco, se cuidó la estética de los personajes a través de elegir la moda urbana más apropiada para cada uno -en el fondo, el mundo de la moda busca también la iconicidad- y mantener la importancia del color -por cierto, a cargo de **Ivan Plascencia** y **Steve Buccellato**- en cada diseño. Con ese amplio coro de personajes reformulados y rediseñados, Warren Ellis construyó una serie de intriga y acción en la que distintas agencias secretas y grupos clandestinos se enfrentan entre sí en una suerte de *Juego de Tronos*, cambiando el entorno de fantasía por uno de ciencia ficción ambientado en el mundo actual.

En resumen, nos encontramos ante un universo compartido de personajes *pulp* modernos concentrado en una sola cabecera. Algunos han hablado de "reseteo" del universo Wildstorm, pero en realidad es mucho más que eso. ***The Wild Storm*** está más cerca de experimentos reinventivos como el Universo Ultimate -que también planteaba un mundo más de superhumanos que de superhéroes que, como hemos visto, es deudor de ***Authority***- que de los reinicios encadenados de un mismo universo sin haberlo reformulado. Y como Warren Ellis nos ha enseñado, sin cambio no hay futuro. --(IG)

Títulos destacados de Warren Ellis

Puedes adquirir estas obras en tu librería habitual y también en **www.ecccomics.com**

Transmetropolitan
Guion **Warren Ellis**
Dibujo **Darick Robertson**
5 volúmenes | Cartoné | 31,50 €

The Wild Storm
Guion **Warren Ellis**
Dibujo **Jon Davis-Hunt**
3 volúmenes | Rústica | 16,95 €

Desolation Jones
Guion **Warren Ellis**
Dibujo **Danijel Zezelj, J.H. Williams III**
208 páginas | Cartoné | 20,50 €
978-84-17441-54-8

Authority
Guion **Warren Ellis**
Dibujo **Bryan Hitch**
320 páginas | Cartoné | 30 €
978-84-16796-76-2

Planetary
Guion **Warren Ellis**
Dibujo **Varios autores**
2 volúmenes | Cartoné
(vol.1) 37,50 €, (vol. 2) 38,50 €

Frecuencia Global
Guion **Warren Ellis**
Dibujo **Varios autores**
288 páginas | Cartoné | 28,50 €
978-84-16660-91-9

Orbitador
Guion **Warren Ellis**
Dibujo **Colleen Doran**
112 páginas | Cartoné | 13,50 €
978-84-16660-26-1

Red (Edición integral)
Guion **Warren Ellis, varios autores**
Dibujo **Varios autores**
224 páginas | Cartoné | 22 €
978-84-16945-13-9

Hellblazer: Warren Ellis
Guion **Warren Ellis, varios autores**
Dibujo **Varios autores**
312 páginas | Cartoné | 30 €
978-84-16660-27-8

Mantente informado de todas nuestras novedades y eventos suscribiéndote a:

facebook.com/ECCEdiciones twitter.com/eccediciones instagram.com/eccediciones G+ ECCEdiciones CanalECCEdiciones

CONTINÚA LA SEGUNDA PARTE DE TRES DE JÓVENES TITANES: EL DÍA DEL PADRE

COMPRENDE QUE NO ES NADA PERSONAL. SI TE DEVOLVEMOS A DEATHSTROKE, ÉL NOS DIRÁ DÓNDE ESTÁ BUMERÁN.
NADA COMO UN REENCUENTRO FAMILIAR.
PERO RECONOZCO QUE ESTARÁ BIEN QUE VUELVAS A NUESTRO BANDO.
SEGURO QUE TU PADRE TE DA ALGO PARA QUE CAMBIES DE OPINIÓN.

¿-O-O-OS CREÉIS QUE VA-VA-VAIS A DERROTAR A LOS TI-TI-TITANES? HAY COMO CI-CI-CINCO FLASHES. Y OS A-A-ASEGURO QUE ESTÁN DE CAMINO.
¿CREES QUE VAN A VENIR A BUSCARTE? CONTAMOS CON ESO.
El día del padre
PARTE 2
MARK SABLE guión
SEAN MURPHY dibujo
BRAD ANDERSON COLOR
JASON PARDUS, RYAN WINN, ADAM SCHLAGMAN Y BRAD ANDERSON PORTADA
EDITORES

¿A-A-A QUÉ SE REFIERE, ROSE?
SOMOS UN MERO CEBO, EDDIE, PERO YO NO ME PREOCUPARÍA. DESPUÉS DE QUE HAYAMOS HUIDO, SEGURO QUE LOS TITANES YA TIENEN SUSTITUTOS MEJORES.

LOS VILLANOS. ESTO NO ME GUSTA. A WALLY SE LAS HACEN PASAR CANUTAS. OJALÁ ESTUVIERA BART AQUÍ.
OJALÁ ESTUVIERA CONNER.
TIM, NO LO DECÍA POR ESO.
SÉ QUE NO ESTAMOS EN PLENA FORMA, POR ESO VAMOS A RESCATAR A EDDIE Y MARCHARNOS. NO HACE FALTA METER A LOS VILLANOS.
Y ROSE, ¿QUÉ?
ANTES, COMPROBEMOS EN QUÉ BANDO ESTÁ.

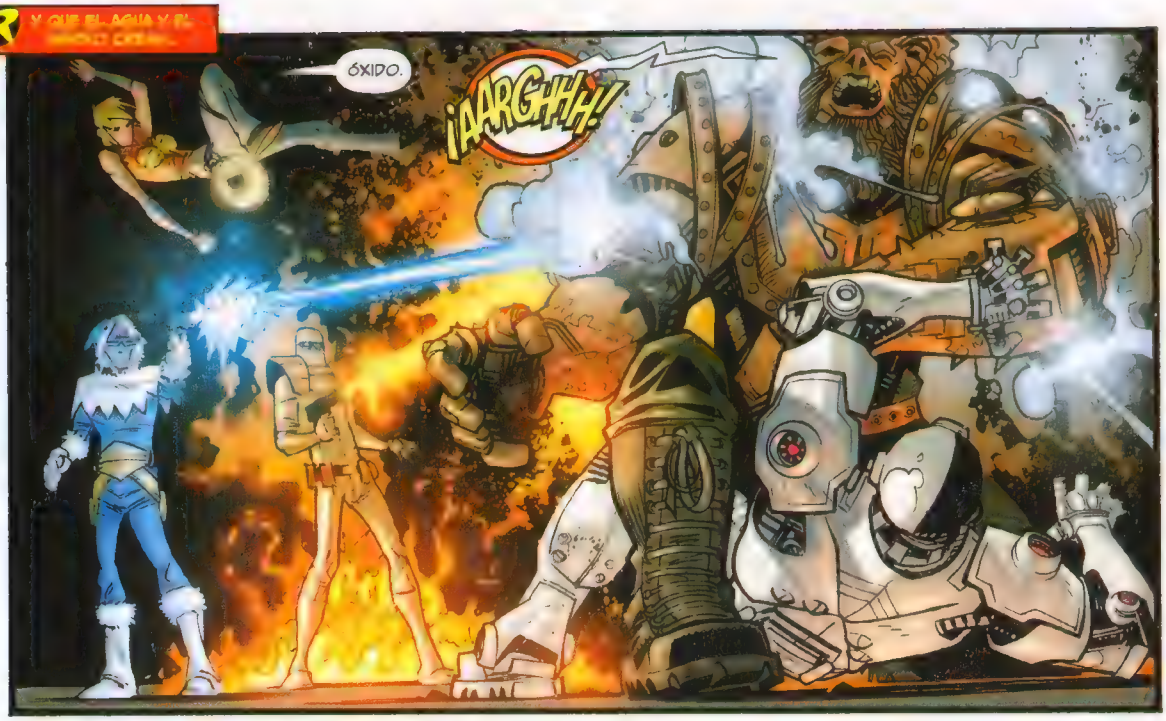
NO PUEDE SER TAN SENCILLO.
ENTRAMOS Y SALIMOS. ENTRAMOS...

...Y SA-
LIMOS.

CHICO DIABLO ESTÁ ATADO. LA DESTRUCTORA TIENE LA ESPADA PREPARADA. ¿ESO RESPONDE A TU PREGUNTA, WONDER GIRL?
CÍBORG, LIBERA A EDDIE.
¡CUBRIDME!
¿VES? TE HE DICHO QUE LOS TITANES VENDRÍAN A BUSCARNOS. SOMOS...

KHUMP
...AMIGOS.
NO SABES LA DE TIEMPO QUE LLEVABA ESPERANDO ESTO, GUAPO.
¿¡CÓMO HAS PODIDO VOLVER CON DEATHSTROKE!? ¿¡CÓMO HAS PODIDO RAPTAR...!?
¿CREES QUE ME HA...?
HE VENIDO POR VOLUNTAD PROPIA. PARA AYUDARLA. ¡HEMOS VENIDO A AYUDARTE!

PAW!


ÓXIDO.
¡AARGHHH!

¿QUÉ QUIERES DECIR, DIABLO?
¿VES ESE MALETÍN? CONTIENE UNA COSA QUE TE PERTENECE.
POR ESO HA VENIDO ROSE. NO HA HUIDO, SINO QUE SE HA JUGADO LA VIDA. POR TI. MIENTRAS TÚ QUERÍAS DETENERLA, ELLA QUERÍA QUE NO TUVIERAS MÁS PESADILLAS.

[illegible]
[illegible]
[illegible]

[illegible]

¡CUI-DADO!

R
THUNK!

glorp.

¡AAAH!

OSTRAS. VI QUE OLA DE CALOR HACÍA ESO EN UN CÓMIC. SUPONGO QUE FUNCIONA. MOLA.
¡FOOM!

¿CÓMO HAS PODIDO, MAGENTA? ¡ERAS DE LOS TITANES!
HABERLO PENSADO MEJOR CUANDO INVITASTEIS A ESTOS AFICIONADOS ANTES QUE A MÍ.
PERDÓN. NO ESTÁBAMOS TAN DESESPERADOS.
ZZZZZT
¡WUD!

¡WHUCK!
¡FAP!
SHAAM
SHAAM
SHAAM
¡FZZZT!

¡SHOOM!
¡ZAS!
HRME
Continuará en la siguiente entrega de ECC Cómics

TITANES
EL NUEVO FENÓMENO TELEVISIVO

Imagen de la serie *Titanes*. Netflix

El fenómeno *Titanes* ha llegado para quedarse. La serie de televisión emitida en España por Netflix ha puesto de actualidad al legendario grupo. El carisma de personajes como Nightwing o Starfire ha trascendido más allá de la pequeña pantalla, conquistando por igual a lectores y profanos. Al mismo tiempo, nuestros héroes viven un momento crucial en el Universo DC tradicional y triunfan entre los más pequeños de la casa con *Teen Titans Go!* ¡Adelante, Titanes!

de **Fran San Rafael**

EL PUNTO DE PARTIDA

El *sidekick*, el compañero juvenil, es un concepto que nació prácticamente cuando el mundo empezó a conocer a los superhéroes. La idea de un muchacho que fuera una versión adolescente de algún personaje de postín tenía un objetivo evidente: atraer a los lectores más jóvenes a las andanzas de los justicieros adultos. El paradigma del *sidekick* es, por supuesto, Robin, el primero de todos, que llegó a las historietas de Batman en 1940, apenas un año después del debut de este. Desde entonces, sea Dick Grayson o alguno de sus sucesores, el Chico Maravilla es un elemento indispensable de la mitología del Caballero Oscuro que ha traspasado las viñetas y forma parte de la cultura popular tanto como su mentor gracias a las numerosas adaptaciones de los casos del Dúo Dinámico. Y en *Titanes*, el último éxito catódico basado en el Universo DC, Robin se ha hecho mayor. Y está harto de Batman.

Robin triunfó desde el principio. Aparecía regularmente en ***Batman***, ***Detective Comics*** y ***World's Finest Comics***, e incluso obtuvo un serial en solitario en la antología ***Star-Spangled Comics***, de cuyas portadas se adueñó para captar a nuevos lectores. No es de extrañar que la primitiva DC Comics lanzara a otros ayudantes juveniles como Speedy, el fiel escudero de Green Arrow; Aqualad, un huérfano adoptado por Aquaman; o Kid Flash, el sobrino de la entonces novia del Velocista Escarlata. Y no eran los únicos adolescentes con poderes. Allí estaban, por ejemplo, Superboy, que era Clark Kent viviendo aventuras durante su adolescencia en Smallville, o Wonder Girl, una joven Diana que, gracias a la célebre confusión de un guionista de la Edad de Plata, terminaba siendo un personaje independiente, la pupila de la mismísima Wonder Woman. Y claro, si la Liga de la Justicia de América era todo un éxito, ¿por qué no repetir la fórmula con sus versiones jóvenes?

Tras experimentar con un encuentro de Robin, Aqualad y Kid Flash en ***The Brave and the Bold*** núm. 54, los Jóvenes Titanes llegaron para quedarse con la incorporación de Speedy y Wonder

Imagen de la serie *Titanes*
Netflix

Girl seis entregas más tarde. Las historias realizadas por **Bob Haney**, **Bruno Premiani** y, más tarde, **Nick Cardy**, encandilaron a los lectores, y los muchachos no tardaron demasiado en obtener su primera colección propia, ***Teen Titans***, en 1966. El título pasó por varias fases de acogida irregular a pesar de contar con autores de renombre como **Neal Adams** o un jovencísimo **Marv Wolfman** que se enamoró de aquellos personajes. Así, cuando los Titanes ya habían pasado a mejor vida, su resurrección cayó en manos de Wolfman y de **George Pérez**, un dibujante que ya había destacado en Marvel Comics y cuyo objetivo era hincar el diente a ***Justice League of America***. Para él, los Titanes serían un encargo temporal... que terminó durando más de un lustro y fue uno de los puntos álgidos de su carrera. Consiguió dibujar a la JLA, por supuesto, pero terminó dejándola de lado para centrarse en su versión juvenil.

The New Teen Titans (1980) llevó un paso más allá el concepto de "grupo de *sidekicks*" con la incorporación de personajes que no eran tal cosa. Sí, seguían estando Robin, Wonder Girl y Kid Flash, pero el peso del esfuerzo de los autores recayó en las nuevas creaciones: Starfire, una princesa alienígena que huía de la raza de tiranos que la había torturado y esclavizado; Cíborg, un joven cuyo padre lo había transformado en medio robot para salvarlo de unas heridas letales; y Raven, la atormentada hija de un demonio de otra dimensión que reclutaba a sus compañeros para hacer frente tanto a su padre como a su legado, que amenazaba con aflorar y consumirla en cualquier momento. El grupo se completaba con Changeling, antes conocido como Beast Boy, un personaje menor de la Patrulla Condenada. Juntos, aquellos Nuevos Titanes hicieron frente a villanos que han pasado a la historia, como Trigon (el padre de Raven), Deathstroke el Exterminador, los Cinco Temibles, el Hermano Sangre... Sus aventuras eran épicas, pero el mayor logro de Wolfman y Pérez fue dotarlos de una caracterización tan cercana que su legión de lectores terminó conociéndolos más por sus nombres de pila que por sus alias superheroicos. Por muy apasionantes que fueran sus batallas, lo importante era saber qué pasaría entre Dick y Kory, cómo superaría Victor sus traumas, si Wally se decantaría por su carrera como velocista o por sus estudios, de dónde había salido Donna y demás tramas personales que recorrían la serie como un río. Entre estas se incluía un paso decisivo para Robin: la emancipación de su mentor, que terminó produciéndose cuando colgó el tradicional uniforme rojo, verde y amarillo para adoptar la identidad de Nightwing. Estaba harto de Batman.

EL NUEVO SIGLO

Los Nuevos Titanes, ya confirmados como uno de los mayores éxitos de DC Comics de la década de los ochenta, sobrevivieron a George Pérez cuando este pasó a proyectos como ***Crisis en Tierras Infinitas***, también con Wolfman, y ***Wonder Woman***, en este caso como autor completo. No obstante, los noventa fueron más convulsos (como para casi todos los superhéroes tradicionales, por otra parte) y llegaron nuevas encarnaciones que iban de la renovación total del concepto de los Jóvenes Titanes de **Dan Jurgens** a sacrificar la idea del grupo de ayudantes juveniles para seguir narrando las andanzas de Donna, Dick y compañía ya adultos y totalmente independizados de sus respectivos mentores. Ninguno de aquellos intentos tuvo un éxito comercial comparable al de la época de Wolfman y Pérez hasta que llegó el tercer volumen de ***Teen Titans*** en 2003.

Para entonces, la editorial contaba con un guionista estrella llamado **Geoff Johns** que había demostrado en series como ***Flash*** o ***JSA*** que amaba a los personajes

del Universo DC, conocía su pasado y disponía de herramientas para actualizarlos. Su llegada a los Titanes junto al dibujante **Mike McKone** auguraba solo cosas buenas. Experto en los ricos legados de la casa, Johns planteó un grupo formado por *sidekicks* como Robin (el tercero, Tim Drake), el segundo Kid Flash, la nueva Wonder Girl y Superboy, que ya no era Clark Kent de joven, sino Kon-El, clon del Hombre de Acero surgido de ***La muerte de Superman***. A su lado, ejerciendo como mentores durante los fines de semana, se encontraban los cuatro hitos de Wolfman y Pérez: Starfire, Cíborg, Beast Boy y Raven. No fue el único elemento de la etapa clásica que retomaron Johns y McKone, ya que el grupo se enfrentó a Deathstroke, a un Hermano Sangre rejuvenecido e incluso al Dr. Luz, antiguo miembro de los Cinco Temibles que cobraría un protagonismo inusitado después de ***Crisis de Identidad***.

Una de las principales aportaciones de Johns, McKone y, más adelante, **Tony S. Daniel** fue demostrar que había ganas de ver a los diferentes *sidekicks* compartiendo aventuras, pero que también existía cierta añoranza de los tiempos de los Nuevos Titanes. Fue por esto por lo que, a partir de 2008, DC Comics desdobló el grupo para que existieran unos Jóvenes Titanes y también unos Titanes que retomaban el grupo de finales de los noventa conformado por la alineación original, que ya estaba crecidita. Esta doble encarnación se ha mantenido hasta nuestros días, ya con el lanzamiento de ***Universo DC: Renacimiento***, en que ambas formaciones coexisten con salud e incluso se encuentran de vez en cuando para compartir algún evento del estilo de ***El contrato Lázaro***, que aunó las colecciones de ambos grupos y la de Deathstroke.

EN CAPÍTULOS ANTERIORES DE *TITANES...*

Es evidente que el titán más adaptado es Dick Grayson. Al fin y al cabo, fue Robin durante más de cuatro décadas y, para buena parte del gran público, lo sigue siendo. Como mitad del Dúo Dinámico, apareció ya en *Batman*, un serial de 15 capítulos en blanco y negro que se proyectó en los cines estadounidenses en 1943. Corría la Segunda Guerra Mundial, y en su primera adaptación, el Caballero Oscuro era un

Imagen de *Titanes: La chispa*
Dibujo de **Brandon Peterson**

agente secreto del gobierno de Estados Unidos que se enfrentaba a un villano japonés, el Dr. Daka, que operaba en Gotham City. El encargado de interpretar a Dick fue **Douglas Croft**, que contaba 16 años en aquel momento. Croft no participó en la secuela, donde lo sustituyó **Johnny Duncan**, que tenía la friolera de 26 años cuando esta se estrenó en 1949. Eso sí, el actor tenía un aspecto lo bastante juvenil para encajar en *New Adventures of Batman and Robin, the Boy Wonder* y enfrentarse a un villano encapuchado que controlaba vehículos con un dispositivo eléctrico.

Mucho más conocido que Croft y Duncan terminó siendo **Burt Ward**, el Robin de la serie de televisión emitida por la cadena ABC entre 1966 y 1968. Aquel Dick Grayson de 19 años acompañaba al Batman más peculiar de la historia del personaje en sus numerosos enfrentamientos con villanos pintorescos de todo tipo. Constantemente asombrado, Ward es la encarnación de Robin en imagen real más emblemática, tal vez porque hubo que esperar varias décadas a que alguien lo sucediera. El encargado de esto fue **Chris O'Donnell**, que interpretó a Grayson en *Batman Forever* (1995) y *Batman y Robin* (1997), que son las últimas veces que hemos visto al personaje en el cine. Wonder Girl también pertenece al grupo de *sidekicks* que han vivido en la televisión antes del actual *boom* superheroico. **Debra Winger** la interpretó en 1976 en la serie *Wonder Woman* protagonizada por **Lynda Carter**, si bien aquella Chica Maravilla no era Donna Troy, sino Drusilla, la hermana de Diana, que también se transformaba en superheroína dando aquellos giros característicos de la adaptación. Hubo que esperar un poco más para ver al resto de los Jóvenes Titanes en imagen real, y siempre en la pequeña pantalla. La veda se abrió en 2012, cuando la cadena The CW estrenó *Arrow*, la primera serie del hoy llamado *arrowverso*. A mediados de la primera temporada, el actor **Colton Haynes** debutó como Arsenal, el personaje antes conocido como Speedy en los cómics. Kid Flash, por su parte, llegaría a la serie *Flash* en su tercera temporada, interpretado por **Keiynan Lonsdale**. Sin embargo, los Titanes como grupo se resistían a aparecer en los televisores, por lo menos en imagen real. Al fin y al cabo, en el campo de la animación habían tenido más suerte, con series como *Teen Titans* (2003), *Young Justice* (2010) o *Teen Titans Go!* (2013), que también pasaron a los cines con la aplaudida *Teen Titans Go! La película* (2018).

En 2014, el canal de cable TNT anunció que estaba desarrollando una serie de imagen real sobre los Titanes. De hecho, ya había encargado un episodio piloto escrito por **Marc Haimes** y **Akiva Goldsman**, el guionista de *Batman Forever* y *Batman y Robin*, además de las adaptaciones de varias novelas de **Dan Brown** y diversos episodios de *Fringe*, uno de los referentes de la ciencia ficción contemporánea. Para entonces, los superhéroes ya habían conquistado los cines del mundo entero y se habían convertido en el género de moda. Cuando ya estaba todo listo para el rodaje en Toronto, la cadena canceló el proyecto. Eso sí, Geoff Johns, uno de los productores, anunció que la propia DC tenía planes para hacer algo con el grupo que pasaban por un elemento crucial: recuperar los derechos televisivos de Robin para poder incorporarlo a la serie. "No podíamos rodar *Titanes* sin Robin", dijo Johns en la Comic Con de Nueva York de 2018, "y buena parte de lo ocurrido entre bambalinas tuvo que ver con eso." Pero para entonces, la adaptación en imagen real de los Jóvenes Titanes ya era una realidad que llegaba en el contexto perfecto.

UNIDOS

Aunque muchos agoreros se empeñen en decir que el género se está agotando, 2018 volvió a ser el año de los superhéroes en el cine. De las cinco películas más taquilleras del año, cuatro pertenecían a este género. De ellas, *Aquaman*, *Black Panther* y *Los Increíbles 2* superaron los 1.000 millones de dólares de recaudación internacional, mientras que *Los Vengadores: Infinity War* alcanzó los 2.000. En televisión, The CW siguió asombrando con su *arrowverso*, conformado por *Arrow*, *Supergirl*, *Flash* y *Legends of Tomorrow*, a las que habría que añadir *Black Lightning* y el anuncio de *Batwoman*. Y eso no fue todo. En un momento en que la oferta de series es imposible de abarcar, no se puede pasar por alto lo que llegó por parte de servicios de *streaming* como Netflix, que estrenó temporadas de *Daredevil*, *Cage*, *Jessica Jones* y *Iron Fist*. Hulu hizo lo propio con *Runaways*, y así podríamos seguir durante varias líneas más.

Al mismo tiempo, DC Entertainment y Warner Bros. Digital Networks daban un paso más en la especialización de la producción audiovisual sobre superhéroes. En una maniobra sin precedentes, presentaron un servicio de *streaming* que contendría películas y series clásicas basadas en los personajes del Universo DC, cómics digitales relacionados con las mismas y, cómo no, producción nueva para reforzar la imagen de la plataforma. Entre las nuevas series habría dibujos animados, como *Young Justice: Outsiders* o *Harley Quinn*, y también proyectos de imagen real como *Metropolis*, *Stargirl* o *Swamp Thing*. No obstante, para eso aún habría que esperar, porque la estrella del lanzamiento de *DC Universe* iba a ser *Titans*. Por fin.

Portada de ***Titanes: La chispa***
Dibujo de **Brandon Peterson**

El tráiler suscitó ríos de tinta digital cuando, después de pegar una soberana paliza a unos matones, un Robin en todo su esplendor pronunciaba la frase "*fuck Batman*". Para muchos, fue un indicio de que la serie iba a tener un tono oscuro ya visto en la trilogía del Caballero Oscuro o en los primeros compases del Universo Expandido DC. No obstante, en la Comic Con de San Diego, Johns intentó tranquilizar los ánimos: "El tráiler muestra parte del tono de la serie, pero nos lleva a pensar por qué dice eso. Si recordamos cuando Robin dejó a Batman en los cómics, se sentía incómodo y perdido. *Titanes* va de personajes que no saben qué hacer con su vida. E igual que en la mejor etapa del grupo, la de Marv Wolfman y George Pérez, veremos cómo esos personajes se encuentran los unos a los otros. Todos tienen problemas, y es evidente que a Robin le supone un problema su pasado con Batman".

Titanes se estrenó el 12 de octubre de 2018 en *DC Universe* (a España llegó en enero de 2019 a través de Netflix), y el piloto dejó bien claro que la realidad estaba más cerca de las declaraciones de Johns que de la reacción inicial ante el tráiler. Sí, se trataba de una serie más adulta que sus contrapartidas del *arrowverso*. Era más violenta. Tenía más sexo. Pero la sucesión de los acontecimientos y la aparición de personajes que iban más allá del cuarteto inicial demostraron que era un canto de amor a los cómics de los Titanes repleto de referencias destinadas al público más fiel de los cómics de DC, el mismo que se había suscrito a la plataforma. Ese componente friki, por así llamarlo, se debe en buena parte a la participación de Johns, que no solo ejerce como productor, sino también como guionista en solitario de dos capítulos y coguionista de otros tantos, incluido el piloto. Las riendas de la producción las comparte con el ya mencionado Akiva Goldsman, que terminó implicado en el nuevo proyecto, y con **Greg Berlanti**, el máximo responsable del *arrowverso*, uno de los hombres más ocupados de la televisión estadounidense actual (también tiene entre manos *Riverdale*, *Blindspot*, *All American* y *Las escalofriantes aventuras de Sabrina*, entre otras).

Ahora bien, ¿quiénes son los miembros de estos Titanes televisivos? Sin dar demasiados detalles sobre la trama, el más conocido es un tal Dick Grayson, un policía de Gotham City que ha pedido el traslado a Detroit porque su ciudad es impracticable. No tardamos en saber que, en realidad, es el mismísimo Robin, el huérfano del Circo Haly al que Bruce Wayne adoptó cuando un mafioso asesinó a sus padres. Lo interpreta el notable **Brenton Thwaites**, un actor australiano en cuyo currículo figura *Piratas del Caribe: La venganza de Salazar*, la quinta y última entrega hasta la fecha de la popular saga cinematográfica. Menos conocida es **Anna Diop**, actriz de origen senegalés que da vida a Kory Anders, una mujer amnésica capaz de proyectar fuego con las manos. **Teagan Croft** da vida a Rachel Roth, una niña que lleva toda la vida luchando con una especie de demonio que brota de ella en forma de oscuridad. Por su parte, **Ryan Potter** es Gar Lo-

gan, un chaval muy jovial que es capaz de convertirse en tigre. En un tigre verde.

Kory, Rachel, Dick y Gar empiezan su camino separados, cada uno con su propia trama, pero sabemos que es cuestión de tiempo que terminen uniéndose, cosa que no tarda en suceder y confirma el camino que Johns anunciaba en San Diego. Los lectores habituales de ECC Ediciones se habrán percatado de que, con la excepción de Grayson, no parece que estos personajes tengan mucho que ver con sus contrapartidas de los cómics, donde Gar se convierte en todo tipo de animal, Kory es alienígena, Raven (es decir, Rachel) tiene muchos problemas familiares... Pero no hay que preocuparse, porque todo está previsto y el espectador paciente no tarda en obtener su recompensa. Porque, como decíamos más arriba, *Titanes* es un deleite para los lectores de cómics, cosa que empieza a notarse ya en el segundo episodio. Y no digamos en el cuarto. O en el sexto. O en...

A fin de no destripar nada, tan solo diremos que hay episodios que se titulan *Halcón y Paloma* y *La Patrulla Condenada*. Casi nada. Lo que sí podemos constatar es que en ambos se confirma la tendencia actual del género de superhéroes, que ya ha superado la manía del cuero negro "porque los uniformes de los cómics no quedan bien en pantalla". Quienes hayan visto *Aquaman* y hayan disfrutado con ese diseño de personajes sin complejos quedarán completamente satisfechos con lo que verán cuando Hank Hall y Dawn Granger entren en liza y cuando llegue el antiguo grupo de Gar a comerse la pantalla en apenas tres cuartos de hora (lo cual no viene mal teniendo en cuenta que el siguiente gran proyecto de *DC Universe* es, precisamente, *Doom Patrol*). Y eso no es todo. A lo largo de los 11 episodios de la primera temporada de *Titanes*, desfilan más personajes y hay referencias constantes al pasado de los protagonistas que indican la ambición de crear un universo propio que se parezca más a los cómics originales que cualquier adaptación que se pueda ver actualmente en el cine y la televisión.

Pero *Titanes* no es solo para lectores de cómics, y buena parte de la crítica estadounidense ha elogiado las virtudes de la serie. Entre ellas se incluye el tiempo que se dedica a que los personajes se encuentren, se conozcan y empiecen a fiarse los unos de los otros. Aquí no va a llegar Raven a reclutar a seis héroes adolescentes para pedirles que le ayuden a derrotar a Trigon, porque el lenguaje y el ritmo no son los de los cómics. El juego de alianzas y confianzas es más complejo, porque al fin y al cabo, ¿qué van a tener en común un *sidekick* traumatizado, una piroquinética amnésica, un chaval que vive en una mansión repleta de monstruos y una chiquilla poseída por un espíritu maligno?

Tengan lo que tengan, lo cierto es que *Titanes* ha cuajado también entre los espectadores, sea de *DC Universe* en Estados Unidos o de Netflix en el resto del mundo. La decisión de la plataforma de renovar para una segunda temporada antes incluso de estrenar la primera fue una decisión sensata y sabia, y también fue un acierto recortar el número de episodios de 12 a 11 cuando el último ya estaba rodado para dejarlo como principio de la segunda tanda y terminar con un *cliffhanger* de los que hacen historia. Tampoco debería extrañarnos, porque recordemos que uno de los puntos fuertes de los cómics de Johns son precisamente los finales de suspense. Dicho de otro modo, los que hayan devorado los capítulos ya estrenados seguro que están esperando a que lleguen los próximos a finales de 2019 y a que empiecen los siguientes proyectos de la plataforma de DC. Y es que, viendo lo que ha pasado en *Titanes*, ¿quién no tiene ganas de que la Sociedad de la Justicia de América aparezca en todo su esplendor en la serie de Stargirl? Y por X'Hal, ¿quién no va a tener ganas de ver las aventuras de la Patrulla Condenada en solitario? --(FSR)

Títulos destacados de *Titanes*

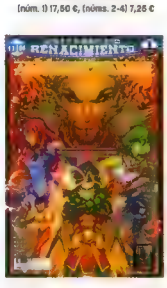
Puedes adquirir estas obras en tu librería habitual y también en **www.ecccomics.com**

Jóvenes Titanes: Año uno
Guion **Amy Wolfram**
Dibujo **Karl Kerschl**
144 páginas | Cartoné | 15,95 €
978-84-17665-43-2

Jóvenes Titanes: Tierra Uno
Guion **Jeff Lemire**
Dibujo **Varios autores**
2 volúmenes | Cartoné | 15,95 €

Titanes: La chispa
Guion **Dan Abnett**
Dibujo **Varios autores**
168 páginas | Rústica | 16,95 €
978-84-17827-81-6

Jóvenes Titanes
Guion **Varios autores**
Dibujo **Varios autores**
4 volúmenes | Rústica
(núm. 1) 17,50 €, (núms. 2-4) 7,25 €



Mantente informado de todas nuestras novedades y eventos suscribiéndote a:

facebook.com/ECCEdiciones twitter.com/eccediciones instagram.com/eccediciones G+ ECCEdiciones CanalECCEdiciones

Universo DC - Series regulares

Batman núm. 86/31
Guion: **Tom King, Tom Taylor**
Dibujo: **Varios autores**
64 págs. | Grapa | Color | 4,75 €
Batman 60, Batman: Annual 3 USA
978-84-17871-09-3
Fecha de salida: **7 de mayo**

El Batman que ríe núm. 1
Guion: **Scott Snyder**
Dibujo: **Jock**
32 págs. | Grapa | Color | 2,75 €
The Batman Who Laughs 1 USA
978-84-17871-26-0
Fecha de salida: **14 de mayo**

Superman núm. 85/6
Guion: **Brian Michael Bendis**
Dibujo: **Ivan Reis, Ryan Sook**
48 págs. | Grapa | Color | 3,25 €
Superman 6, Action Comics 1006 USA
978-84-17871-10-9
Fecha de salida: **7 de mayo**

Wonder Woman núm. 29/15
Guion: **G. Willow Wilson**
Dibujo: **Cary Nord, Xermánico**
96 págs. | Rústica | Color | 8,50 €
Wonder Woman 58-61 USA
978-84-17871-28-4
Fecha de salida: **14 de mayo**

Liga de la Justicia núm. 88/10
Guion: **Scott Snyder, James Tynion IV**
Dibujo: **Varios autores**
48 págs. | Grapa | Color | 3,25 €
Justice League 13-14 USA
978-84-17871-39-0
Fecha de salida: **21 de mayo**

Liga de la Justicia Oscura núm. 2
Guion: **James Tynion IV**
Dibujo: **Varios autores**
80 págs. | Rústica | Color | 7,50 €
Justice League Dark 5-7 USA
978-84-17871-41-3
Fecha de salida: **21 de mayo**

El Green Lantern núm. 84/2
Guion: **Grant Morrison**
Dibujo: **Liam Sharp**
24 págs. | Grapa | Color | 1,95 €
The Green Lantern 2 USA
978-84-17871-49-9
Fecha de salida: **28 de mayo**

Flash núm. 45/31
Guion: **Joshua Williamson**
Dibujo: **Varios autores**
48 págs. | Grapa | Color | 3,25 €
The Flash 60-61 USA
978-84-17871-51-2
Fecha de salida: **28 de mayo**

Harley Quinn núm. 33/3
Guion: **Sam Humphries, Mark Russell**
Dibujo: **Varios autores**
96 págs. | Rústica | Color | 8,50 €
Harley Quinn 53-56 USA
978-84-17871-53-6
Fecha de salida: **28 de mayo**

Las aventuras de los Superhijos núm. 5
Guion: **Peter J. Tomasi**
Dibujo: **Carlo Barberi**
24 págs. | Grapa | Color | 1,95 €
Adventures of the Super Sons 5 USA
978-84-17871-42-0
Fecha de salida: **21 de mayo**

Héroes en crisis núm. 4
Guion: **Tom King**
Dibujo: **Clay Mann**
24 págs. | Grapa | Color | 1,95 €
Heroes in Crisis 4 USA
978-84-17871-11-6
Fecha de salida: **7 de mayo**

Green Lanterns núm. 8
Guion: **Dan Jurgens**
Dibujo: **Mike Perkins, Marco Santucci**
192 págs. | Rústica | Color | 17,50 €
Green Lanterns 50-57 USA
978-84-17871-29-1
Fecha de salida: **14 de mayo**

Universo DC - Novelas gráficas

Catwoman núm. 1: Imitadoras
Guion: **Joëlle Jones**
Dibujo: **Joëlle Jones, Fernando Blanco**
144 págs. | Rústica | Color | 13,50 €
Catwoman 1-6 USA
978-84-17871-44-4
Fecha de salida: **21 de mayo**

All-star Batman vol. 2: Los confines de la Tierra
Guion: **Scott Snyder**
Dibujo: **Varios autores**
144 págs. | Cartoné | Color | 15,95 €
All-Star Batman 6-9 USA
978-84-17871-12-3
Fecha de salida: **7 de mayo**

Batman: El guante negro
Guion: **Grant Morrison, Chris Burnham**
Dibujo: **Varios autores**
176 págs. | Cartoné | Color | 17,95 €
Batman 667-669, 672-675 USA
978-84-17871-30-7
Fecha de salida: **14 de mayo**

Liga de la Justicia vol. 2: Estallido
Guion: **Bryan Hitch**
Dibujo: **Varios autores**
152 págs. | Cartoné | Color | 16,95 €
Justice League 6-11 USA
978-84-17871-54-3
Fecha de salida: **28 de mayo**

Escuadrón Suicida vol. 5: Apokolips Now
Guion: **Varios autores**
Dibujo: **Varios autores**
448 págs. | Cartoné | Color | 38,50 €
Suicide Squad 31-49 USA
978-84-17871-13-0
Fecha de salida: **7 de mayo**

DC Comic Bombshells vol. 4: Reinas
Guion: **Marguerite Bennett**
Dibujo: **Varios autores**
200 págs. | Cartoné | Color | 20,50 €
DC Comics: Bombshells 19-24 USA
978-84-17871-31-4
Fecha de salida: **14 de mayo**

DC Comics - Series

Injustice: Gods among us núm. 73/15
Guion: **Tom Taylor**
Dibujo: **Varios autores**
48 págs. | Grapa | Color | 3,25 €
Injustice 2 29-30 USA
978-84-17871-20-8
Fecha de salida: **7 de mayo**

DC Comics - Novelas gráficas

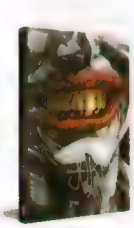
Injustice vs. Masters del Universo
Guion: **Tim Seeley**
Dibujo: **Freddie E. Williams III**
152 págs. | Rústica | Color | 14,95 €
Injustice: Gods among us vs Masters of the Universe 1-6 USA
978-84-17871-37-6
Fecha de salida: **14 de mayo**

DC Black Label

Ronin - Edición DC Black Label
Guion: **Frank Miller**
Dibujo: **Frank Miller**
312 págs. | Cartoné | Color | 30,50 €
Ronin 1-6 USA
978-84-17827-46-5
Fecha de salida: **28 de mayo**

Deluxe

Joker (Edición Deluxe) (tercera edición)
Guion: **Brian Azzarello**
Dibujo: **Lee Bermejo**
144 págs. | Deluxe | Color | 26 €
Joker Deluxe Edition USA
978-84-17871-92-5
Fecha de salida: **14 de mayo**



Noches Oscuras: Metal (Edición Deluxe)
Guion: **Varios autores**
Dibujo: **Varios autores**
384 págs. | Deluxe | Color | 44 €
Dark Days: The Forge 1, *Dark Days: The Casting* 1, *Dark Nights: Metal* 1-6, *Batman: Lost* 1, *Hawkman: Found* 1, *Dark Knights Rising: The Wild Hunt* 1 USA
978-84-17827-96-0
Fecha de salida: **28 de mayo**

Línea XP

Flashpoint XP vol. 2 (de 4)
Guion: **Varios autores**
Dibujo: **Varios autores**
400 págs. | Cartoné | Color | 40 €
Flashpoint: The Canterbury Cricket, Flashpoint: Deadman and the Flying Graysons 1-3, *Flashpoint: Braid of War, Flashpoint: Legion of Doom* 1-3, *Flashpoint: Abin Sur: The Green Lantern* 1-2, *Flashpoint: Hal Jordan* 1-2, *Flashpoint* 1, *Flashpoint: The Outsider* 1, *Flashpoint: Secret Seven* 1-3, *Flashpoint: Citizen Cold* USA
978-84-17722-82-1
Fecha de salida: **21 de mayo**

Vertigo

Transmetropolitan Libro 1 (de 5)

Guion: **Warren Ellis**
Dibujo: **Darick Robertson**
336 págs. | Cartoné | Color | 31,50 €
Transmetropolitan 1-12 USA
978-84-17871-14-7
Fecha de salida: **7 de mayo**

Deathbed: Lecho de Muerte

Guion: **Joshua Williamson**
Dibujo: **Riley Rossmo**
152 págs. | Cartoné | Color | 16,95 €
Deathbed 1-6 USA
978-84-17871-32-1
Fecha de salida: **14 de mayo**

Autor

Ken Parker núm. 23

Guion: **Giancarlo Berardi, Maurizio Mantero**
Dibujo: **Carlo Ambrossini, Ivo Milazzo**
200 págs. | Rústica | B/N | 9,95 €
Ken Parker: La donna di Cochito, Ken Parker: Addh ITA
978-84-17871-59-8
Fecha de salida: **28 de mayo**

Kuroda y las 36 estrategias vol. 6

Guion: **Hiroshi Hirata**
Dibujo: **Hiroshi Hirata**
216 págs. | Rústica | B/N | 16,95 €
Kuroda Sanjyuurokuken 6 JAP
978-84-17871-38-3
Fecha de salida: **14 de mayo**

El club del divorcio núm. 2 (de 2) (Nueva edición)

Guion: **Kazuo Kamimura**
Dibujo: **Kazuo Kamimura**
496 págs. | Flexibook | B/N | 25 €
Rikon Kurabu vol. 2 JAP
978-84-17871-48-2
Fecha de salida: **21 de mayo**

Manga

Hasta que la muerte nos separe núm. 6

Guion: **Hiroshi Takashige**
Dibujo: **Double S**
412 págs. | Rústica | B/N | 14,95 €
Shi ga Futari wo wakatsu made 11-12 JAP
978-84-17871-15-4
Fecha de salida: **7 de mayo**

Inspector Kurokôchi núm. 19

Guion: **Richard Woo (Takashi Nagasaki)**
Dibujo: **Kôji Kôno**
192 págs. | Rústica | B/N | 9,95 €
Kurokôchi 19 JAP
978-84-17871-33-8
Fecha de salida: **14 de mayo**

Kakegurui Twin núm. 4

Guion: **Homura Kawamoto**
Dibujo: **Kei Saiki**
192 págs. | Rústica | B/N | 8,95 €
Kakegurui twin 4 JAP
978-84-17722-07-4
Fecha de salida: **21 de mayo**

Overlord núm. 9

Guion: **Kugane Maruyama, Satoshi Oshio**
Dibujo: **Hugin Miyama, So Bin**
168 págs. | Rústica | B/N | 7,95 €
Overlord 9 JAP
978-84-17871-55-0
Fecha de salida: **28 de mayo**

Luno

Guion: **Kei Toume**
Dibujo: **Kei Toume**
168 págs. | Rústica | B/N | 7,95 €
Luno JAP
978-84-17871-34-5
Fecha de salida: **14 de mayo**

Perfect World núm. 4

Guion: **Rie Aruga**
Dibujo: **Rie Aruga**
168 págs. | Rústica | B/N | 6,95 €
Perfect World 4 JAP
978-84-17871-16-1
Fecha de salida: **7 de mayo**

Kodomo

¡Scooby-Doo! y sus amigos núm. 28

Guion: **Sholly Fisch**
Dibujo: **Darío Brizuela**
24 págs. | Grapa | Color | 1,95 €
Scooby-Doo Team Up 42 USA
978-84-17871-17-8
Fecha de salida: **7 de mayo**

Teen Titans Go! núm. 27

Guion: **Ivan Cohen**
Dibujo: **Jeremy Lawson**
24 págs. | Grapa | Color | 1,95 €
Teen Titans Go! 27 USA
978-84-17871-35-2
Fecha de salida: **14 de mayo**

Batman: Pequeña Gotham núm. 11 (de 12)

Guion: **Dustin Nguyen, Derek Fridolfs**
Dibujo: **Dustin Nguyen**
24 págs. | Grapa | Color | 1,95 €
Batman: Li'l Gotham 11 USA
978-84-17871-46-8
Fecha de salida: **21 de mayo**

Las aventuras de Batman núm. 5

Guion: **Martin Pasko, Kelley Puckett**
Dibujo: **Brad Rader**
24 págs. | Grapa | Color | 1,95 €
The Batman Adventures 5 USA
978-84-17871-56-7
Fecha de salida: **28 de mayo**

Billy Batson y la magia de ¡Shazam! núm. 4

Guion: **Art Baltazar, Franco**
Dibujo: **Byron Vaughns**
48 págs. | Grapa | Color | 3,25 €
Billy Batson and the Magic of Shazam! 7-8 USA
978-84-17871-18-5
Fecha de salida: **7 de mayo**

Sonic The Hedgehog núm. 1

Guion: **Ian Flynn**
Dibujo: **Tracy Yardley**
24 págs. | Grapa | Color | 1,95 €
Sonic The Hedgehog 1 USA
978-84-17871-65-9
Fecha de salida: **14 de mayo**

Érase una vez... la vida 2: El cerebro

Guion: **Jean-Charles Gaudin**
Dibujo: **Minte**
48 págs. | Cartoné | Color | 9,95 €
Il était une fois... la vie 2: Le cerveau FRA
978-84-17871-47-5
Fecha de salida: **21 de mayo**

¡Superpoderes! vol. 1

Guion: **Art Baltazar, Franco**
Dibujo: **Art Baltazar**
72 págs. | Rústica | Color | 5,95 €
Super Powers! 1-3 USA
978-84-17871-57-4
Fecha de salida: **28 de mayo**

DC Super Friends: ¡Superman!

Guion: **Billy Wrecks**
Dibujo: **Ethen Beavers**
24 págs. | Grapa | Color | 3,50 €
DC Super Friends: Superman! USA
978-84-17871-58-1
Fecha de salida: **28 de mayo**

Coleccionables

Batman, la leyenda núm. 10: Fin del juego

152 págs. | Cartoné | Color | 12,99 €
Fecha de salida: **14 de mayo**

Colección Vertigo núm. 20: Fábulas 6

184 págs. | Cartoné | Color | 12,99 €
Fecha de salida: **28 de mayo**

Colección Novelas Gráficas núm. 82: Superboy y la Legión de Superhéroes: El Chico de Acero

224 págs. | Cartoné | Color | 12,99 €
Fecha de salida: **14 de mayo**

Colección Novelas Gráficas núm. 83: Wonder Woman: El fin del mundo

160 págs. | Cartoné | Color | 12,99 €
Fecha de salida: **28 de mayo**

Batman, la leyenda núm. 11: Batman renacido

160 págs. | Cartoné | Color | 12,99 €
Fecha de salida: **28 de mayo**

Batman y Superman - Colección Novelas Gráficas núm. 61: Batman/Superman: Encrucijada de mundos

128 págs. | Cartoné | Color | 12,99 €
Fecha de salida: **7 de mayo**

Assassin's Creed: La colección oficial - Fascículo 19: Rebecca Crane

16 págs. | Cartoné | Color | 12,99 €
Fecha de salida: **7 de mayo**

Assassin's Creed: La colección oficial - Fascículo 20: Desmond Miles

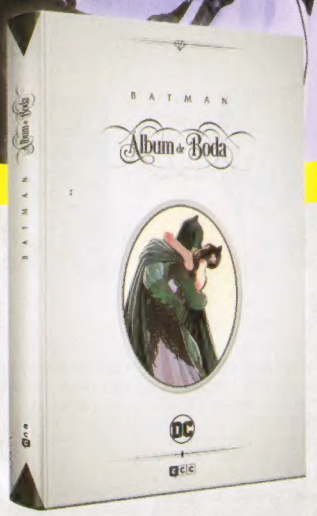
16 págs. | Cartoné | Color | 12,99 €
Fecha de salida: **21 de mayo**

Colección Vertigo núm. 19: Sandman 4

224 págs. | Cartoné | Color | 12,99 €
Fecha de salida: **14 de mayo**

Batman y Superman - Colección Novelas Gráficas núm. 62: Batman: Las diez noches de la bestia

106 págs. | Cartoné | Color | 12,99 €
Fecha de salida: **21 de mayo**



288 PÁGINAS · CARTONÉ
978-84-17827-28-1 · 28,50 €

TOM KING

MIKEL JANÍN, DAVID FINCH, MITCH GERADS, JOËLLE JONES Y CLAY MANN

B A T M A N

Album de Boda

Descubre todas las historias clave de la boda de Batman, reunidas en un solo volumen.

BATMAN PARA TODOS

TM & © 2019 DC COMICS. ALL RIGHTS RESERVED

BATMAN SAGA

GUÍA DE LECTURA

BATMAN DE **GRANT MORRISON**

Batman e hijo
Batman e hijo Parte 1
Batman 655-658, 663-666

Grotesk
Batman e hijo Parte 2
Batman 659-662

La resurrección de Ra's al Ghul
Batman e hijo Parte 3
Robin Annual 7, Batman 670-671, Robin 168, Batman Annual 26, Nightwing 138, Detective Comics 838-840, Robin 169, Nightwing 139

El Guante Negro
R.I.P. Parte 1
Batman 667-669, 672-675

Detective Comics: Archivos secretos
Detective oscuro
Detective Comics 821-837, 841-845

Detective Comics: El corazón de Silencio
R.I.P. Parte 2
Detective Comics 845-850

R.I.P.
R.I.P. Parte 3
DC Universe 0, Batman 676-683, 701, Robin 175-176

El gran salto
R.I.P. Parte 4
Batman and the Outsiders 11-13, Nightwing 147-150

Extremaunción
R.I.P. Parte 5
Detective Comics 851-852, Batman 684-685, Nightwing 151-153, Robin 183

¿Qué le sucedió al Cruzado de la Capa?
R.I.P. Parte 6
Batman 686, Detective Comics 853

La batalla por la Capucha vol. 1 de 2
Batman: Renacido Parte 1
Gotham Gazette 1, Battle for the Cowl 1-2, Azrael: Death's Dark Knight 1-2, Battle for the Cowl: Arkham Asylum 1, Oracle: The Cure 1, Battle for the Cowl: Commissioner Gordon 1, Battle for the Cowl: Man-Bat 1

La batalla por la Capucha vol. 2 de 2
Batman: Renacido Parte 2
Oracle: The Cure 2-3, Battle for the Cowl: The Underground 1, Battle for the Cowl: The Network 1, Azrael: Death's Dark Knight 3, Secret Six 9, Battle for the Cowl 3, Batman 687, Gotham Gazette: Batman Alive 1

Batman y Robin: Renacido
Batman y Robin Parte 1
Batman and Robin 1-6

Sombras alargadas
Batman Renacido Parte 3
Batman 688-692, Batman Annual 27, Detective Comics Annual 11

Batman y Robin: Batman contra Robin
Batman y Robin Parte 2
Batman and Robin 7-12

Vida después de la muerte
Batman Renacido Parte 4
Batman 693-699, Detective Comics Annual 12, Batman Annual 28

Batman y Robin: El tiempo y el Hombre Murciélago
Batman y Robin Parte 3
Batman 702, The Return of Bruce Wayne 1-4, Batman 700

Detective Comics: Impostores
Batman Renacido Parte 5
Detective Comics 864-870

La búsqueda
Batman y Robin Parte 4
Time Masters: Vanishing Point 1-6

Bruce Wayne: Vuelta a casa
Batman y Robin Parte 5
Batman 703, Road Home: Batman and Robin 1, Road Home: Red Robin 1, Road Home: Outsiders 1, Road Home: Batgirl 1, Road Home: Catwoman 1, Road Home: Commissioner Gordon 1, Road Home: Oracle 1, Road Home: Ra's al Ghul 1

Batman y Robin: El regreso de Bruce Wayne
Batman y Robin Parte 6
Batman and Robin 13-14, The Return of Bruce Wayne 5-6, Batman and Robin 15-16

Batman Inc.: El regreso
Batman y Robin Parte 7
Batman: The Return 1, Batman Incorporated vol. 1 1-8, Batman Incorporated: Leviathan Strikes 1

El Caballero Oscuro: Amanecer dorado
Batman y Robin Parte 8
Batman: The Dark Knight 1-5

Detective Comics: Espejo oscuro
Batman Renacido Parte 6
Detective Comics 871-875

Batman y Robin: Caballero Oscuro contra Caballero Blanco
Batman y Robin Parte 9
Batman and Robin 17-22

La mirada del observador
Batman Renacido Parte 7
Batman 704-707

Detective Comics: La llave maestra
Batman Renacido Parte 8
Detective Comics 876-881

Juicio sobre Gotham
Batman Renacido Parte 9
Batman 708-709, Red Robin 22, Gotham City Sirens 22

Batman y Robin: Calles teñidas de rojo
Batman y Robin Parte 10
Batman and Robin 23-26

Puertas de Gotham
Batman Renacido Parte 10
Batman: Gates of Gotham 1-5

Pedazos
Batman Renacido Parte 11
Batman 710-713

Batman Inc.: La estrella del demonio
Nuevo Universo Parte 1
Batman Incorporated vol. 2 1-6, 0

Batman Inc.: Robin R.I.P.
Nuevo Universo Parte 2
Batman Incorporated vol. 2 7-13, Batman Incorporated Special 1

BATMAN DE **SCOTT SNYDER**

El Tribunal de los Búhos
Nuevo Universo Parte 1
Batman 1-11, Batman Annual 1

La noche de los Búhos
Nuevo Universo Parte 2
All Star Western 9, Batwing 9, Batgirl 9, Batman 8-9, Batman and Robin 9, Nightwing 8-9, Red Hood 9, Detective Comics 9, Birds of Prey 9, Batman: Dark Knight 9, Batman Annual 1, Catwoman 9

La muerte de la familia
Nuevo Universo Parte 3
Batman 13-17

Joker: La muerte de la familia
Nuevo Universo Parte 4
Detective Comics 15-17, Catwoman 13-14, Suicide Squad 14-15, Batman 13, 17, Batgirl 13-15, Red Hood 13-16, Teen Titans 14-16, Nightwing 14-16, Batman and Robin 15-17

Ciudad secreta
Nuevo Universo Parte 5
Batman 21-24, 0

Ciudad oscura
Nuevo Universo Parte 6
Batman 25-27, 29-33

Origen
Nuevo Universo Parte 7
Batman 24-25, Action Comics 25, Batgirl 25, Batwing 25, Batwoman 25, Birds of Prey 25, Catwoman 25, Detective Comics 25, The Flash 25, Green Arrow 25, Green Lantern Corps 25, Nightwing 25, Red Hood 25

Vigilancia nocturna
Nuevo Universo Parte 8
Batman 12, 18-20, 28, 34, Batman Annual 2

Final del juego
Nuevo Universo Parte 9
Batman 35-40

Joker: Final del juego
Nuevo Universo Parte 10
Batman Annual 3, Arkham Manor: Endgame 1, Batgirl: Endgame 1, Detective Comics: Endgame 1, Gotham Academy: Endgame 1

Superpesado
Nuevo Universo Parte 11
DC Sneak Peek: Batman 1, Batman 41-45

Bloom
Nuevo Universo Parte 12
Batman 46-50, Detective Comics 27

Epílogo
Nuevo Universo Parte 13
Batman: Futures End 1, Batman Annual 4, Batman 51-52

BATMAN DE **TOM KING**

Yo soy Gotham
Renacimiento Parte 1
Batman 1-6, Batman: Rebirth 1

La noche de los Hombres Monstruo
Renacimiento Parte 2
Batman 7-8, Nightwing 5-6, Detective Comics 941-942

Yo soy suicida
Renacimiento Parte 3
Batman 9-13

Continuará...

TM & © 2018 DC COMICS. ALL RIGHTS RESERVED.

48 PÁGINAS · CARTONÉ
3 VOLÚMENES · 10,95 € C/U.

BRIAN AZZARELLO
LEE BERMEJO

BATMAN™
CONDENADO

Una historia de terror sobrenatural firmada por dos de los mejores autores del cómic contemporáneo.

BATMAN PARA TODOS

BATMAN 80 AÑOS

TM & © 2019 DC COMICS. ALL RIGHTS RESERVED